PS2

Suplemento Especial de PlayStation 2

350 PTAS

REPORTAJE

Todos los juegos para PlayStation 2 del Tokyo Game Show 2000

El puño de hierro impone su ley

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

Gameplay²

Analizamos todas las novedades de PS2

▼ DEAD OR ALIVE 2



- DRIVING EMOTION TYPE-S
- FANTAVISION
- I.Q REMIX +
- GOLF PARADISE
- BILLIARDS MASTER 2

48 PAGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2



Dirección: Marcos García Reinoso
Diseño y Maquetación: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Edición: Pepo del Carpio Peris
Redacción: Marcos García, José Luis del Carpio, Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, F. Javier Bautista, Roberto Serrano, Lázaro Fernández

Sumario

Editorial

El mes pasado compartimos con vosotros el nuevo sueño de toda la comunidad lúdica del planeta: asistir al nacimiento de ***PlayStation 2*** en directo. Sabíamos que este esfuerzo iba a merecer la pena y el tiempo nos ha dado la razón, ya que hemos sido los únicos que hemos ofrecido información del nuevo mito de SONY de primera mano, analizando todos sus títulos y mostrándoos con todo lujo de detalles algo que nadie ha sido capaz de transmitir como son las mejoras gráficas que produce ***PlayStation 2*** en los juegos de 32 *bits*. La experiencia nos ha gustado y este mes os hemos preparado otro sabroso menú con un primer plato protagonizado por los dos mejores *beat'em-up 3D* de la historia. Si os quedáis con hambre, probad el aperitivo del **Tokyo Game Show** y el resto de *reviews*.

New Play 2

LA ACTUALIDAD DE PS2

Sony Computer Entertainment Europe

Los responsables de SCEE han anunciado los títulos que están siendo desarrollados en **Europa** y **Australia** para ***PlayStation 2***. PSYGNOSIS, RATBAG LTD., SURREAL y EVOLUTION STUDIOS son las compañías responsables de estas futuras estrellas.

Juan Montes, Vicepresidente del departamento de Desarrollo de SCEE, ha anunciado cuáles serán los primeros títulos programados en **Europa** y **Australia** bajo el soporte de la propia SCEE. Las compañías desarrolladoras, según el propio **Juan Montes**, «han demostrado su talento y capacidad técnica como para explotar convenientemente el potencial que ofrece ***PlayStation 2***». **Montes** continúa diciendo que «este plan de lanzamientos sólo representa unos pocos de los muchos proyectos que están en vías de desarrollo, y de esta manera, en pocos años veremos gran cantidad de títulos que revolucionarán la consola y que serán producidos bajo el amparo de SCE».

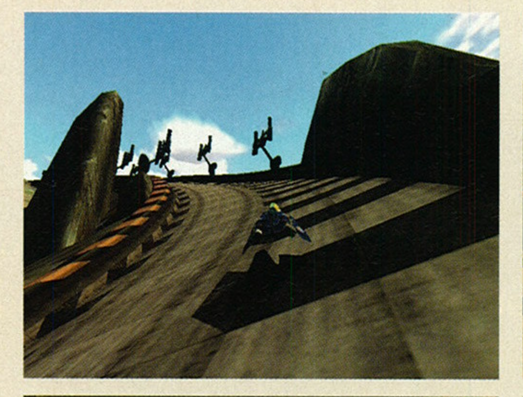
Ya ciñéndonos a esta primera hornada de juegos, lo que más destaca es la originalidad de los conceptos a pesar de pertenecer a géne-

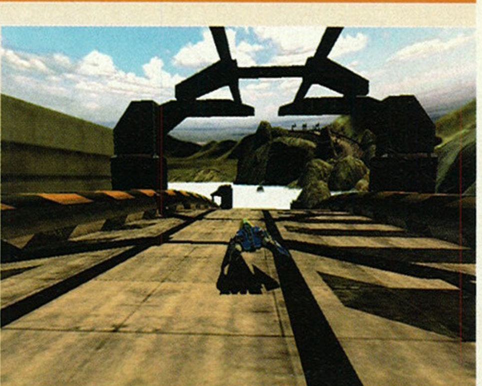


WIPEOUT FUSION

Año 2150. La Federación presenta la nueva liga WipeOut F9000. La nueva generación de vehículos antigravitatorios combina la velocidad más vertigiosa con una manejo totalmente intuitivo, capaz de realizar cualquier maniobra que el jugador imagine. Pero no quedan ahí las novedades del nuevo **WipeOut**. La principal revolución respecto a anteriores títulos radica en el nuevo concepto que se ha dado a los circuitos, ya que ahora no nos limitaremos a seguir el trazado de ellos, sino que tendremos que tomar decisiones en momentos precisos de la carrera e interactuar con diversos elementos.

WipeOut Fusion representa un importante paso adelante dentro de una saga que siempre se ha distinguido por su cuidada y vanguardista realización técnica. Además de añadir elementos que aportan más jugabilidad y la incorporación de nuevas naves y circuitos, armas y modos de juego, los programadores se han preocupado de hacer el juego accesible para todo tipo de usuarios.









THE GETAWAY

Atención a este título, porque tiene toda la pinta de ser uno de esos que llega sin hacer demasiado ruido y revoluciona todo el género de la conducción, como ocurrió en su día con DRIVER. En THE GETAWAY se han recreado más de 70 kilómetros cuadrados del centro de **Londres**, desde Kensington Palace hasta la Torre de Londres. Más de 50 coches, todos ellos basados en modelos reales, estarán disponibles para que el jugador explore todos y cada uno de los rincones de la ciudad. El jugador recorrerá las calles a pie o, si roba un vehículo, a toda velocidad al volante. Todo tipo de colisiones, saltos y derrapes estarán a disposición del jugador, que incluso podrá poner su coche a dos ruedas. Los programadores pretenden hacernos sentir que nos encontramos en una ciudad real, con los peatones y los otros conductores ajenos a nuestras preocupaciones. Tendremos que robar, conducir salvajemente y lograr varios objetivos para poder salvar nuestra vida.









ros tan «trillados» como la velocidad, los deportes y las aventuras. Los responsables de SCEE esperan que esta primera oferta de juegos se convierta en los cimientos y en el modelo para una futura industria de desarrollo, que sea capaz de añadir nuevas características y conceptos a los juegos, así como elementos de jugabilidad inéditos y sorprendentes argumentos.

Los primeros juegos que nos ofrecerá SCEE serán THE GETAWAY, THIS IS FOOTBALL PS2, WIPEOUT FUSION, FORMULA ONE 2000, DROPSHIP, EVO RALLY, SPIN - SPRINT CAR RACING y DRAKAN. De todas formas, que no os extrañe que en un futuro estos nombres cambien, ya que la mayoría de ellos todavía no están confirmados. Entre todos ellos, además de los que os hemos destacado en los diferentes cuadros que acompañan estas líneas, debemos prestar especial atención a dos de ellos THIS IS FOOTBALL PS2 y EVO RALLY. Como sabéis, SCEE lleva tiempo intentando hacerse un hueco en el género de la simu-

Los juegos de PS2 para Abril

13-04-2000



Mahjong Yaroze 2 (Konami)

13-04-2000



Gradius III & IV (Konami)

13-04-2000



Eisei Meijin IV (Konami)

20-04-2000



Sky Surfer (Idea Factory)

27-04-2000

PlayStation 2

ØSTORY

O (Love) Story (Enix)

27-04-2000



Primal Image (Atlus)

Estos son los títulos de ***PS2*** confirmados por SCEI para Abril. Exceptuando las dos creaciones para el mercado japonés de KONAMI, los títulos restantes son bastante atractivos, con mención especial para la recopilación de GRADIUS, PRIMAL IMAGE y EVERGRACE.

27-04-2000



EverGrace (From Software)



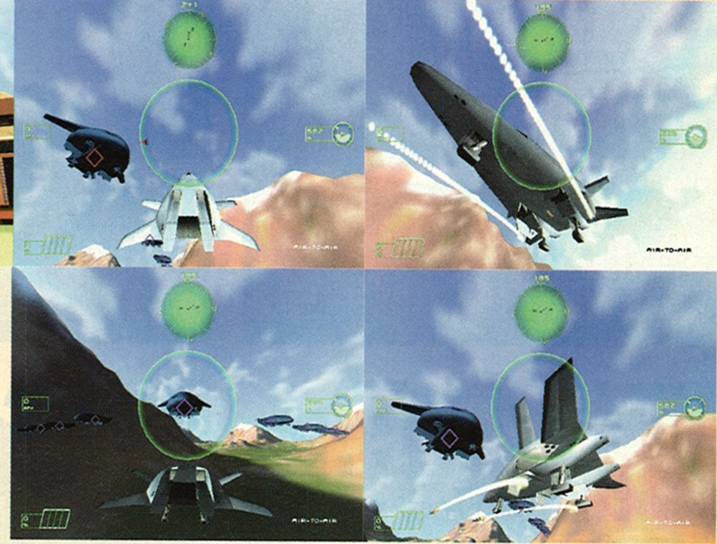
lación futbolística, y este mismo título ya lo pudimos jugar en su versión ***PSX*** hace varios meses. Sin embargo, a pesar de sus buenas maneras, no pudo hacerle sombra a las dos bestias del género, ISS Pro y Fifa. STUDIO SOHO está dispuesto a romper esta tradición, construyendo su juego basándose en tres pilares: realismo, atmósfera y jugabilidad. Además de la mejora gráfica imprescindible respecto a su predecesor, se han incluido nuevas modalidades de juego, se ha mejorado la inteligencia artificial, mostrará nuevos movimientos de los jugadores y habrá estrategias de juego en tiempo real. El otro juego, Evo Rally, también será un título a seguir, ofreciendo el realismo de conducir a velocidades estratosféricas por los parajes habituales de un mundial de rallies, a los mandos de los más potentes y sofisticados vehículos.



DROPSHIP



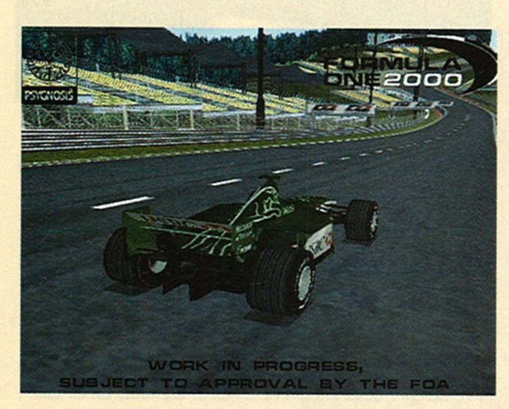




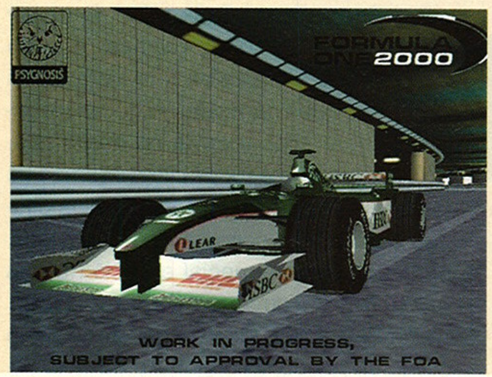
Un completo y manejable juego de acción, que combinará batallas aire-aire y aire-tierra. Nos convertiremos en unos pilotos novatos de impresionantes aeronaves, equipadas con el más sofisticado armamento y capaces de llevar a cabo las más sorprendentes misiones militares. Contará con tres modalidades de juego, incluyendo una eminentemente estratégica, y seremos capaces de efectuar misiones tales como el transporte de tropas, artillería o diferentes tipos de vehículos e, incluso, podremos interactuar con el ejército.

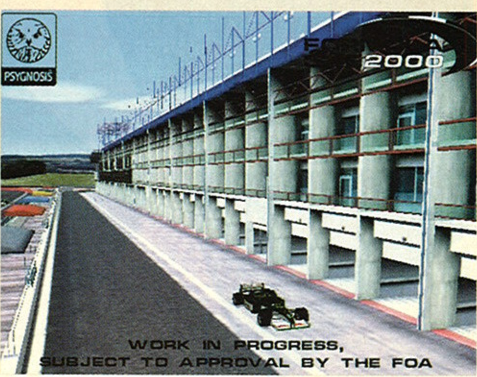
FORMULA ONE 2000

Mezclar a partes iguales la tecnología más innovadora con una jugabilidad a toda prueba, ha sido el principal objetivo de los estudios de PSYGNOSIS en **Liverpool**. Además de incorporar todos los circuitos, equipos y pilotos reales, Formula One 2000 se distinguirá del resto por sus incomparables características de juego. Por ejemplo, se podrán almacenar los datos de cada usuario en una *Memory Card* e ir comparando el progreso de cada carrera. El propio juego calificará el rendimiento personal y catalogará y clasificará el pilotaje. Se ha puesto especial atención en las repeticiones del juego, que permitirán seleccionar en tiempo real varias cámaras, realizar *zooms* e incluso repetir un amplio periodo de las carreras. Se podrán salvar además en la *Memory Card* y contemplar varias repeticiones simultáneamente. Estas y muchas otras opciones se añadirán a un potencial gráfico sin precedentes en el género, a un sonido estéreo espacial y a la indudable atmósfera que respira la **Fórmula Uno**.









DRAKAN

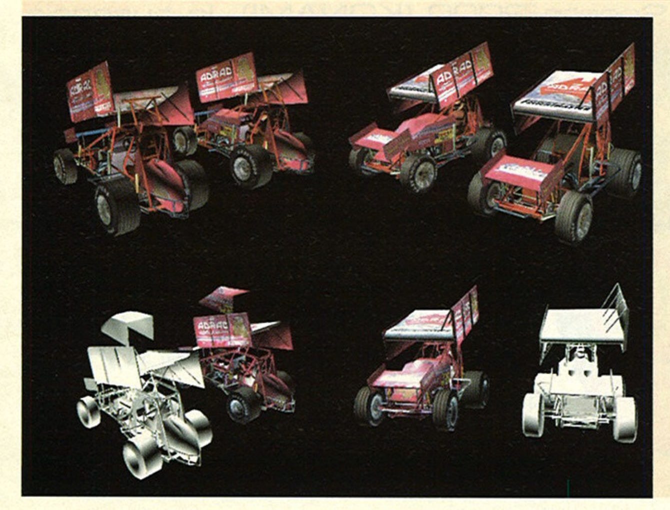


DRAKAN convierte al jugador en una brava heroína, Rynn, a la que deberemos conducir sabiamente a través de un mundo de fantasía y misticismo. Con la colaboración de un dragón, Arokh, combatirán juntos a las fuerzas de la oscuridad. Podremos explorar impresionantes entornos tridimensionales y luchar en primera persona, mano a mano, contra los enemigos. Y la aventura terrestre se torna en una experiencia de vuelo impresionante cuando nos subimos a lomos del dragón, pudiendo contemplar las exquisiteces ornamentales de los parajes de DRAKAN. Una gran aventura repleta de imaginación.



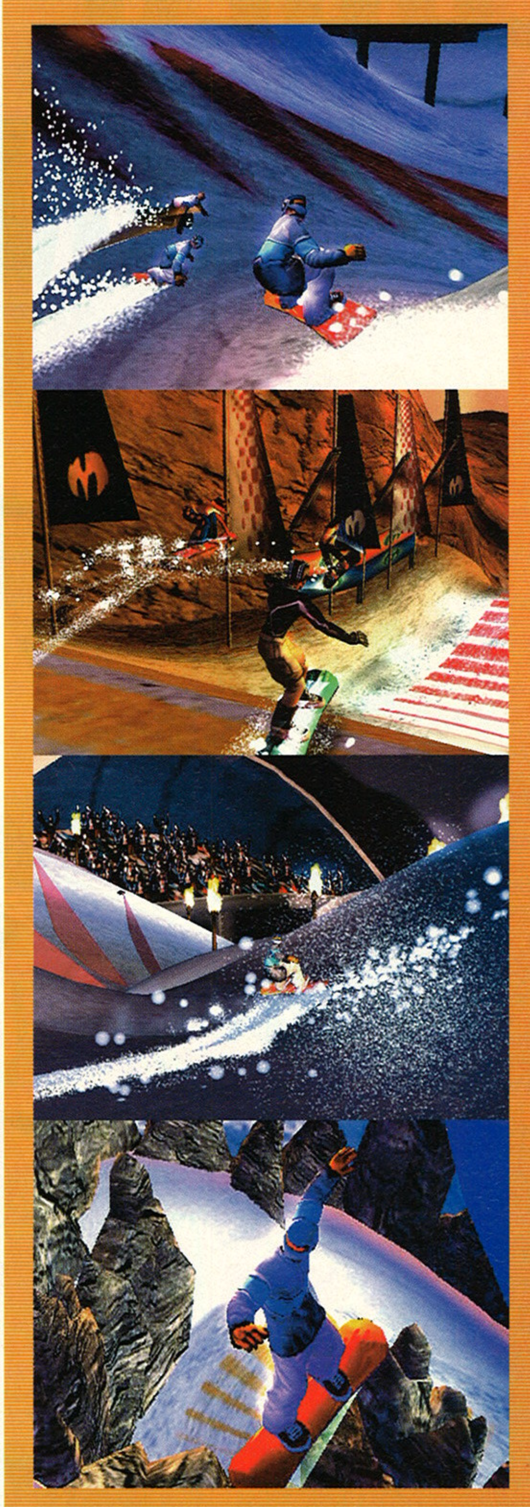


SPIN SPRINT CAR RACING



El *Sprint Car Racing* es una de las modalidades automovilísticas más populares en **EE.UU**. Coches de 800 caballos y poco más de una tonelada de peso, cuyo comportamiento ha sido trasladado a este simulador mostrando todas estas sensaciones de velocidad y de riesgo. Las más espectaculares maniobras y la posibilidad de reparar los vehículos son algunas de sus virtudes.

Snowboard SuperCross de E. ARTS



El primer juego para ***PLAYSTATION 2*** de ELECTRONIC ARTS incorpora todos los detalles de los mejores juegos de *snowboard*, además de presentar una personalidad propia. La competición es mucho más abierta, en el sentido de que no serán unos circuitos tan cerrados y permitirán cierta libertad a la hora de recorrerlos sin tener que ceñirse a unos metros de trazado.

LUCES Y SOMBRAS DE UNA FERIA



La industria del videojuego japonés y la prensa especializada de todo el planeta se trasladaron al **Makuhari Messe** para inaugurar el primer **Tokyo Game Show** del año 2000. El asombroso éxito de ventas de ***PlayStation 2*** y el imborrable recuerdo del despliegue de títulos para los 128 *bits* de SONY que protagonizó la edición de Otoño de 1999, hacían presagiar una avalancha de productos para la nueva bestia tecnológica de SONY. Pero no se cumplieron del todo las expectativas, y aunque se presentaban juegos de indudable calidad como Gekikukan Professional Baseball (SQUARE), Evergrace (FROM SOFTWARE), Orphen (KADOKAWA SHOTEN) o Jikkyou World Soccer 2000 (KONAMI), la ausencia de pesos pesados como Final Fantasy X, GT 2000 o The Bouncer hizo tambalearse por momentos el interés general del público asistente. Tras superar el pequeño disgusto inicial nos dejamos llevar por la magia que emana de esta lejana y multitudinaria encrucijada de pasiones digitales y descubrimos que bajo el sol naciente no todo eran precisamente sombras...


ASTROLL
AMERICAN ARCADE
SQUARE
PlayStation 2
I.Q REMIX+
-intelligent qube-
2841

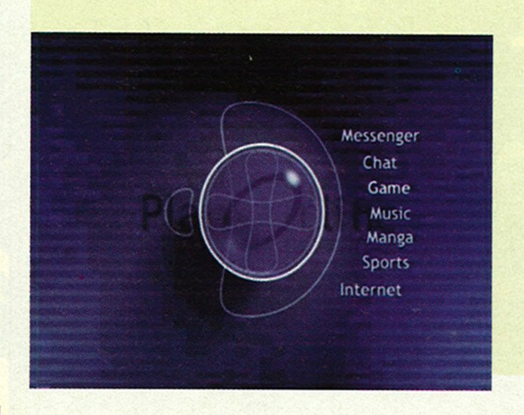
Squaresoft [Gekikukan Pro Baseball



De los tres títulos jugables presentes en el *stand* de SQUARE, ALL STAR PRO WRESTLING, DRIVING EMOTION TYPE-S y GEKIKUKAN PRO BASEBALL, era el simulador del deporte más popular de **Japón** el que más se acercaba a lo que nos espera con la nueva generación de ***PS2***. Las animaciones son las más realistas que hayáis visto jamás en un videojuego y se han reproducido perfectamente los cuerpos, facciones, formas y estilos de juego de los 28 principales jugadores de cada equipo que forma la **Professional Baseball Organization of Japan**. También se han recreado a la perfección, cuidando hasta el más mínimo de los detalles, los once estadios, en los que se ha llegado a grabar hasta el sonido ambiente para reproducirlo en el juego. Se han utilizado más de 3.500 patrones de voz de los comentaristas

PlayOnline

En el *stand* de SQUARE se hizo una demostración del futuro portal de entretenimiento *PlayOnline*. Desde aquí podremos jugar en el 2001 a FINAL FANTASY X y XI en red, comunicarnos con otros usuarios vía *e-mail* o *chat* y tener acceso a noticias, música y otros servicios.









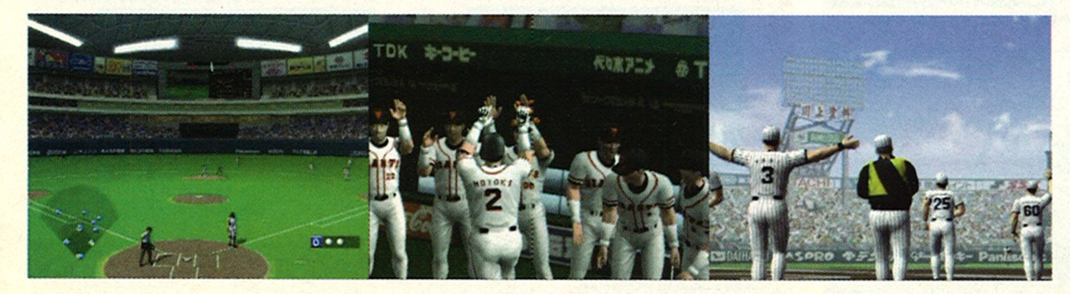




de la **NTV Baseball Show** para amenizar los partidos, así como un sorprendente despliegue de cámaras que nos hará creer que estamos ante una auténtica retransmisión deportiva de la televisión. Para garantizar el realismo de las animaciones y los movimientos de los músculos del cuerpo se han utilizado avanzadas técnicas de *motion capture* con jugadores profesionales. GEKIKUKAN PRO BASEBALL aparecerá esta primavera.

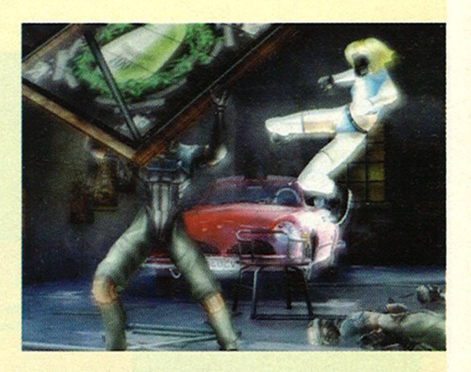




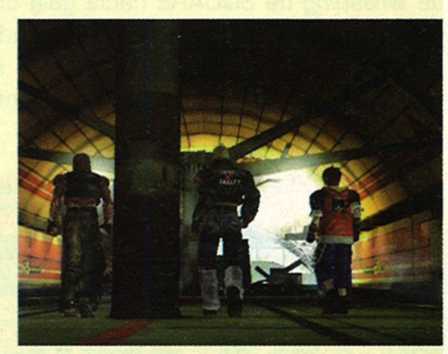


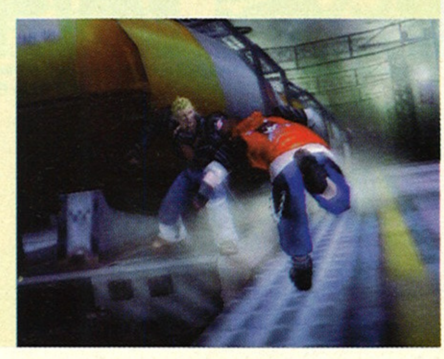
The Bouncer

Fue uno de los grandes ausentes de la feria japonesa, y SQUARE nos remitió al cercano **E3** para conocer más datos sobre el *action-adventure-beat'em-up* de DREAM FACTORY. Tan sólo recordaros que los protagonistas principales serán Sion y Dominique, que podremos luchar con hasta diez enemigos a la vez y que los efectos gráficos de luz, humo, agua y fuego son los más realistas que se han realizado jamás. ¡*Play the action movie*!

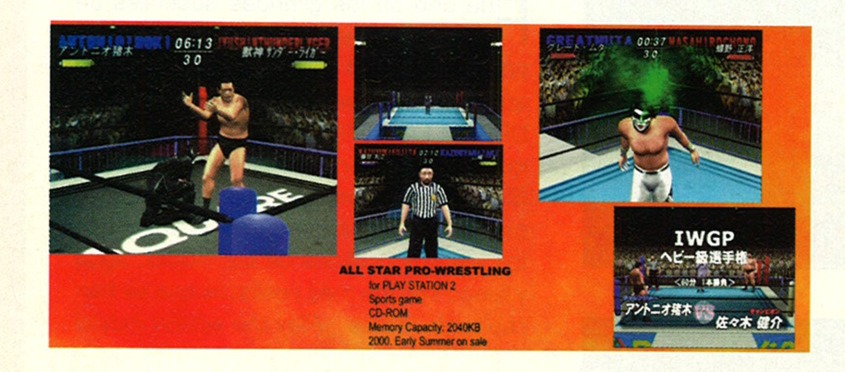




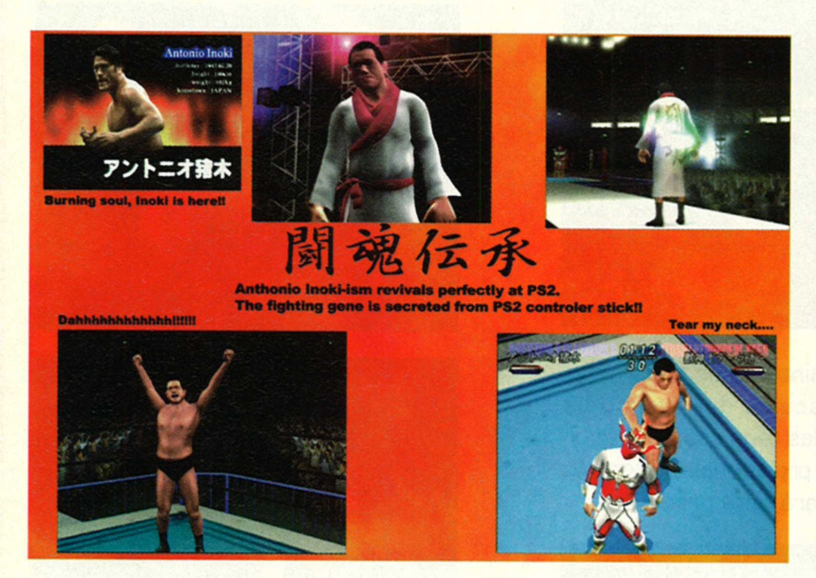


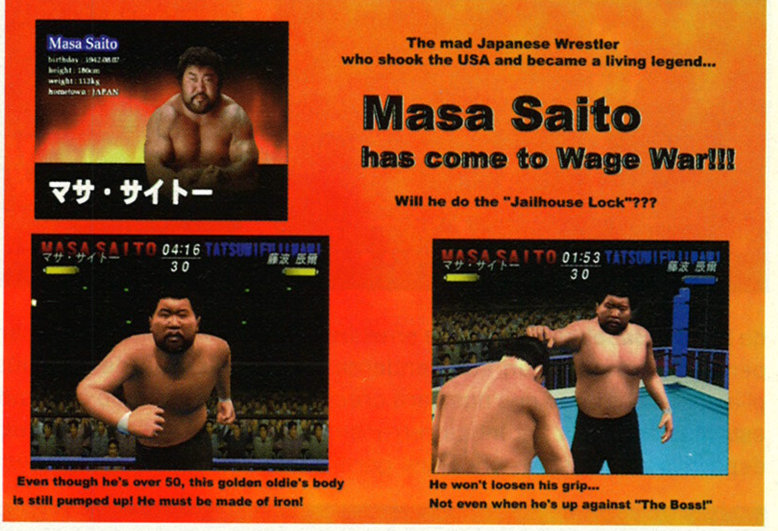


Squaresoft [All Star Pro Wrestling

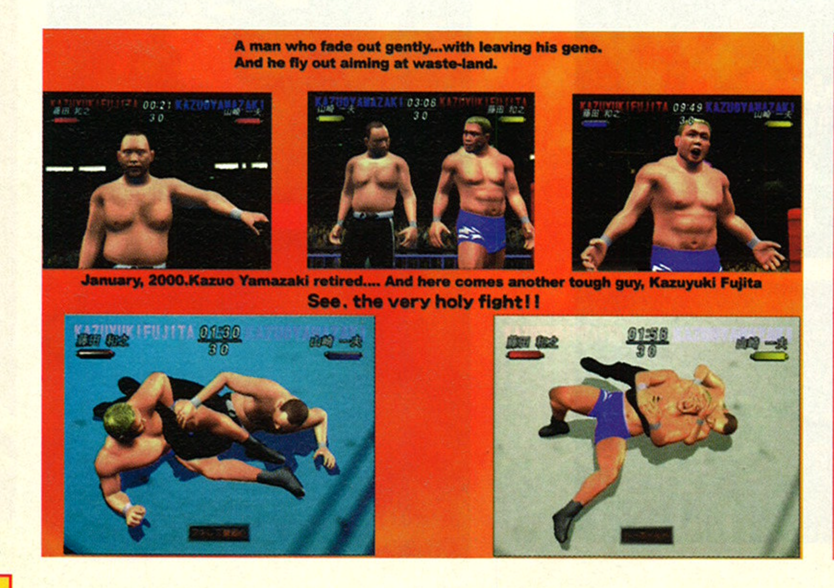


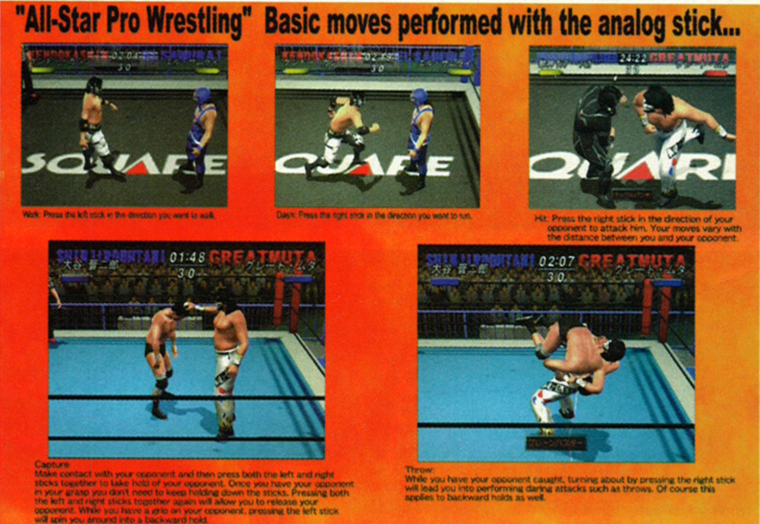






Aunque no era tan impresionante como el simulador de *baseball*, el nuevo juego de *wrestling* de SQUARE hacía gala de un catálogo de animaciones para reproducir las llaves y golpes de los luchadores realmente increíble. Sin embargo, la animación de los personajes mientras se movían por el ring resultaba algo ridícula, y es de esperar que sea optimizada para la versión final del juego. Los *wrestlers* japoneses y americanos más populares han sido perfectamente recreados, y podremos distinguir a la perfección los movimientos musculares y todas sus expresiones faciales. El sistema de llaves y golpes tiene una estudiada curva de dificultad y el control y rapidez de respuesta del *pad* eran tremendamente rápidos. Aparecerá en primavera.

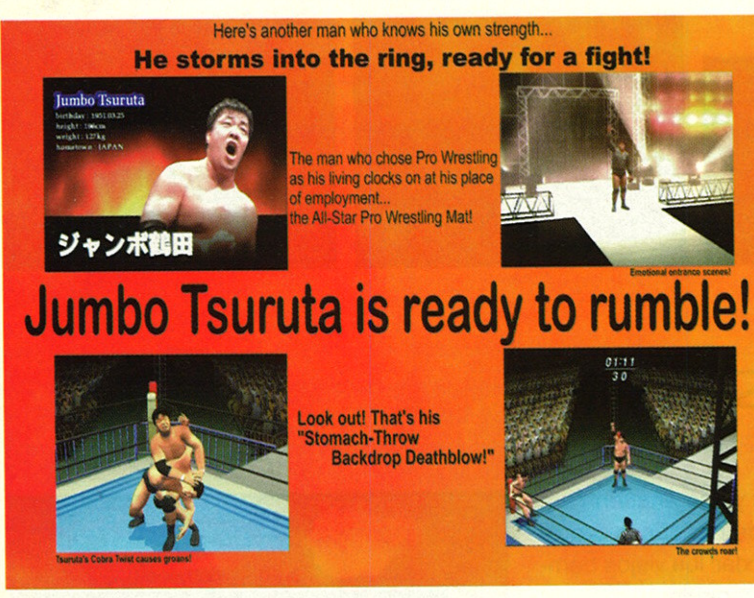


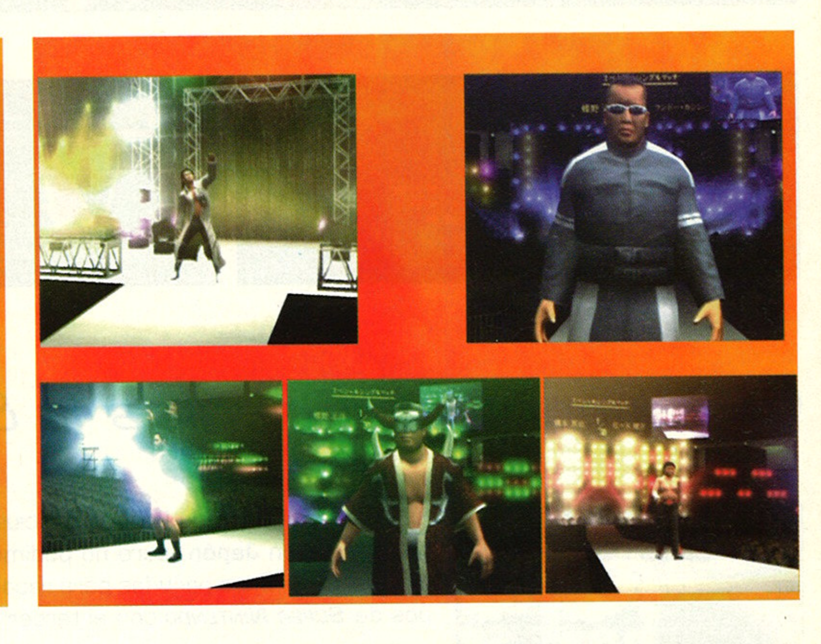



TOKYO GAME SHOW

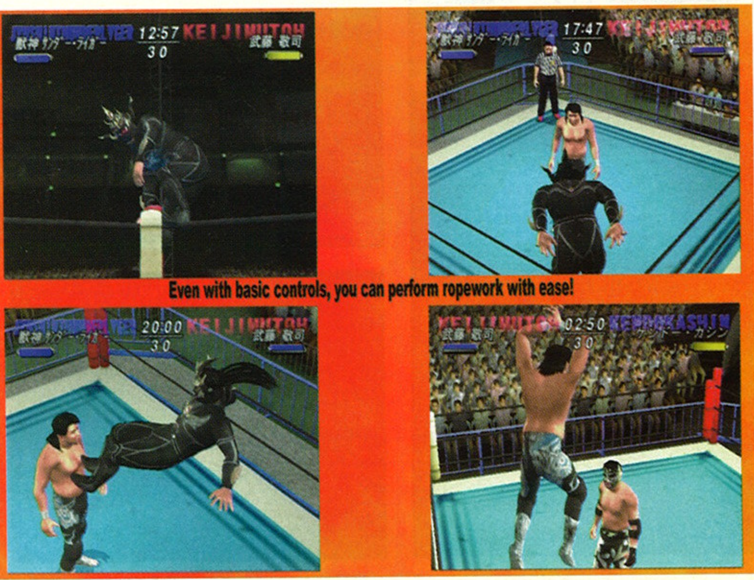

Here come the Heroes of the Ring...
Jyushin Thunder Lyger
獣神サンダー・ライガー
Kensuke Sasaki
佐々木 健介
Shinya Hashimoto
橋本 真也
*These are the introductory screens shown at the opening of the game.
It's gonna be Hell on Earth!
Masahiro Chono
蝶野 正洋
Riki Choshu
長州 力
The champion's theme song plays!
The crowd's expectations rise!
And here he comes...


Lo! The god-beast
"Thunder Lyger"
in all his splendor!


Here's another man who knows his own strength...
He storms into the ring, ready for a fight!
Jumbo Tsuruta
ジャンボ鶴田
The man who chose Pro Wrestling as his living clocks on at his place of employment... the All-Star Pro Wrestling Mat!
Emotional entrance scenes!
Jumbo Tsuruta is ready to rumble!
Look out! That's his "Stomach-Throw Backdrop Deathblow!"
Tsuruta's Cobra Twist causes groans!
The crowds roar!




All the extravaganza of the big stage reproduced perfectly!
The night-crawler cometh...
The Great Muta is here!!!


Even with basic controls, you can perform ropework with ease!

Konami [Jikkyou World Soccer 2000

La gente de MAJOR está dando los últimos retoques al que posiblemente será el primer juego de fútbol de ***PS2***. La versión a la que pudimos jugar en la feria no estaba ni mucho menos completa, pero ya se podía apreciar la utilización de potentes rutinas gráficas que desenfocaban las zonas más alejadas del campo. Aún no se sabe la fecha de salida.









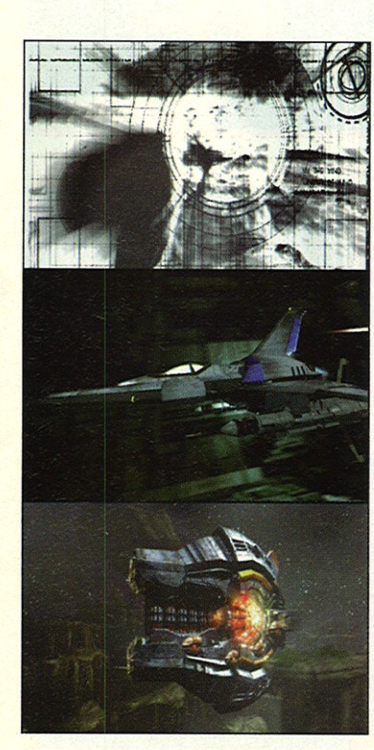






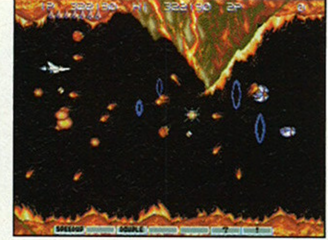


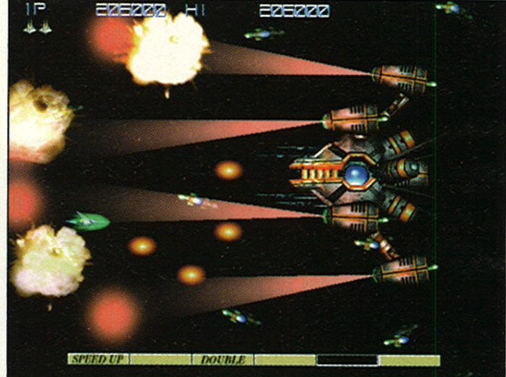
Konami [Gradius III & IV



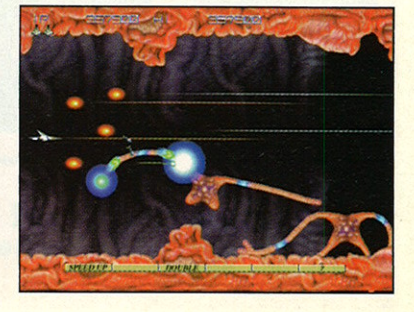
Esta recopilación de la saga GRADIUS ya se encuentra a la venta en **Japón**, pero no pudimos resistir la tentación de echar unas partidas para recordar los viejos tiempos de ***SUPER NINTENDO*** con el tercer capítulo.







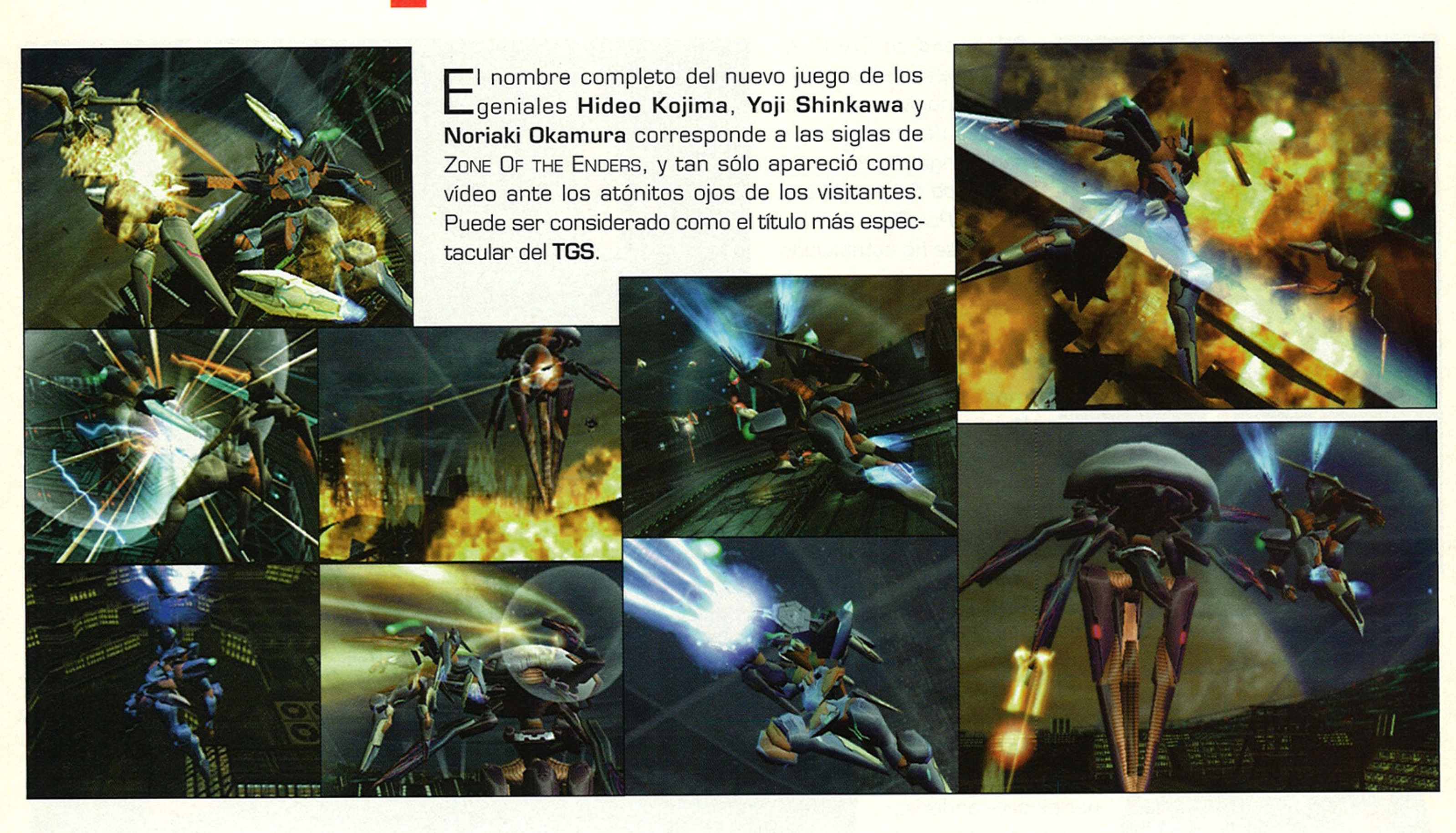






Konami [Z.O.E.

El nombre completo del nuevo juego de los geniales **Hideo Kojima**, **Yoji Shinkawa** y **Noriaki Okamura** corresponde a las siglas de ZONE OF THE ENDERS, y tan sólo apareció como vídeo ante los atónitos ojos de los visitantes. Puede ser considerado como el título más espectacular del **TGS**.



Konami [The Day of Walpurgis

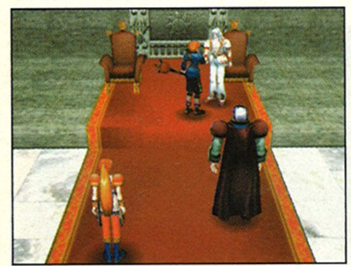
La gran sorpresa de KONAMI en este **Tokyo Game Show** tan sólo se mostraba al público en forma de vídeo, pero se podía adivinar, y también desear, la mano de los programadores de SILENT HILL en este nuevo título de terror. El juego está basado en una antigua leyenda germana.



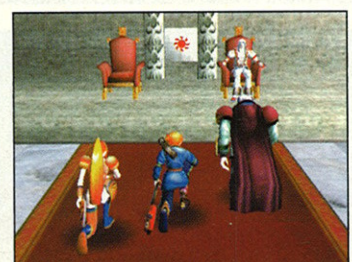




Konami [Reiselied: Ephemeral Fantasia







El primer *RPG* de KONAMI para ***PS2*** en un principio estaba destinado para ***DREAMCAST***. Fue una de las grandes atracciones del *stand* y uno de los mejores títulos del **TGS**. Mantiene los esquemas básicos de los *RPG* para las batallas y posee un entorno poligonal de altísima calidad.

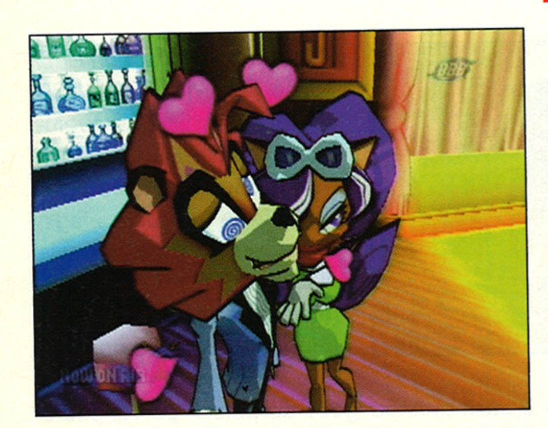
Capcom [*Onimusha*



El *stand* de CAPCOM mostraba en un gigantesco monitor las excelencias de un juego que nació originalmente para ***NINTENDO 64***, que dio el salto a ***PLAYSTATION*** y que por fin se ha establecido bajo la potente arquitectura de ***PS2***. ONIMUSHA nos ofrecerá un desarrollo que sigue las líneas marcadas por la saga RESIDENT EVIL (BIOHAZARD), pero cuya ambientación se ha situado en el **Japón** medieval. Una de las notas distintivas de este título es que, a pesar de conservar la tensión de una aventura, la lucha ha cobrado mayor protagonismo respecto a los puzzles. Y además, de escenarios pre-renderizados hemos pasado a localizaciones completamente en 3D. Por desgracia no se sabe nada sobre su fecha concreta de salida, siguiendo el halo de misterio con el que CAPCOM ha envuelto a este título. De todas formas, en el momento de acabar este suplemento hemos descubierto en **Internet** que parece ser que los meses de verano lo verán nacer.

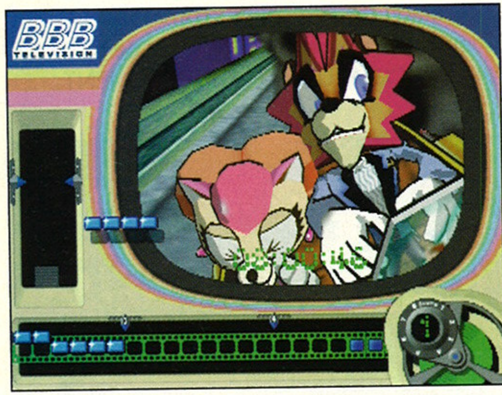


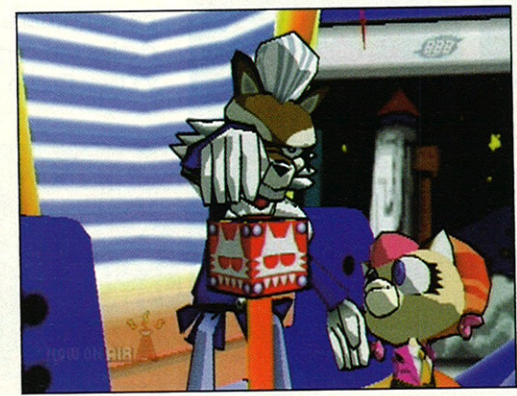
Sony C.E. [TVDJ





Era la única novedad del *stand* de SONY, ya que los otros títulos que le acompañaban eran el popular FANTAVISION y el mediocre I.Q REMIX+. Conocido hasta antes de la feria como BE ON EDGE, este curioso título nos ofrece un adictivo desarrollo en el que representaremos a un director de televisión con la misión de montar un vídeo musical y comprobar después el efecto que ha causado en el público. En la feria se podía jugar a él con un ***DUAL SHOCK 2*** gigante.







Koei [Shin Sangoku Musou



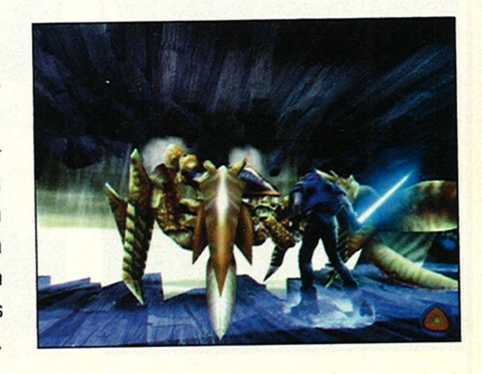


El nuevo *beat'em-up* de KOEI está basado en la popular serie de estrategia ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS. SHIN SANGOKU MUSOU nos permitirá revivir épicas batallas al más puro estilo KESSEN, pero tomando parte activa y controlando a nuestro guerrero en todo momento. Gráficamente era uno de los juegos más sobresalientes del show por sus realistas animaciones, el protagonista incluso lucha montado sobre un caballo, y por la aparición simultánea en pantalla de hasta 20 guerreros. Aparecerá en **Japón** el mes de Junio.

Kadokawa [Orphen: Sorcerous Stabber



Los míticos creadores de la saga LUNAR nos tenían preparada una gran sorpresa en el **TGS** con ORPHEN: SORCEROUS STABBER, un prometedor *action RPG* al estilo EVERGRACE de FROM SOFTWARE que presentaba un cuidado aspecto técnico. Tras esperar unos minutos detrás de una extensa colección de japoneses, nos hicimos con un *pad* de ***PLAYSTATION*** y comprobamos las excelencias de un título al que todavía le queda mucho para llegar a su forma final pero que demuestra en casi todas sus facetas la pureza de sus orígenes.



From Software [Evergrace

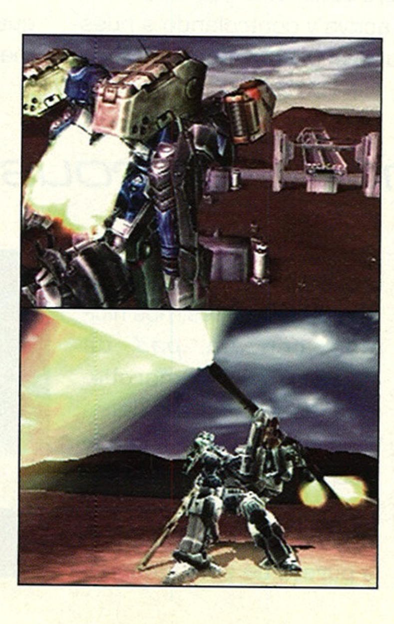


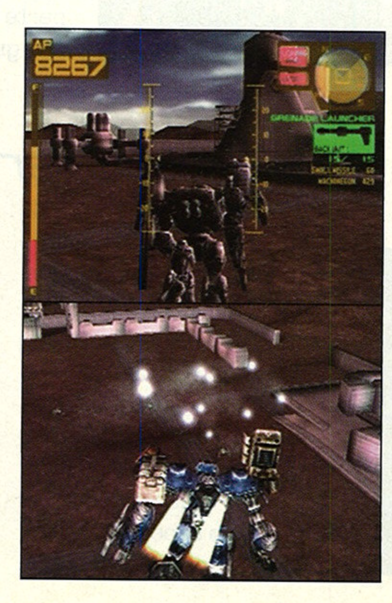
El preciosista *action RPG* de FROM SOFTWARE sigue en constante evolución. En la versión que tuvimos la oportunidad de jugar en la feria se podía elegir entre un personaje masculino y otro femenino para deambular por los bellos parajes teñidos de naranja que se abren a nuestro paso. EVERGRACE será el encargado de pelear por el podio de la primera generación de *RPG* para **PLAYSTATION 2** con rivales tan complicados y directos como REISELIED de KONAMI y DARK CLOUD de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.

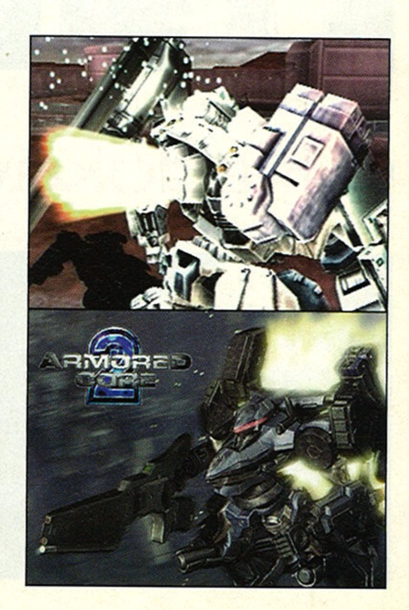
From Software [Armored Core 2

Los usuarios de **PLAYSTATION 2** van a tener la oportunidad de disfrutar con la verdadera segunda parte de la mítica serie de FROM SOFTWARE. La historia tiene lugar 67 años antes que en el primer capítulo de 32 *bits*, y según sus programadores mantendrá prácticamente intactos los ingredientes que tantos éxitos han supesto a la saga pero elevando la calidad gráfica a límites insospechados. Aunque todavía no se conoce la fecha exacta, es muy posible que ARMORED CORE 2 aparezca en **Japón** este verano, convirtiéndose así en el tercer lanzamiento de FROM SOFTWARE para **PLAYSTATION 2** tras ETERNAL RING y EVERGRACE.



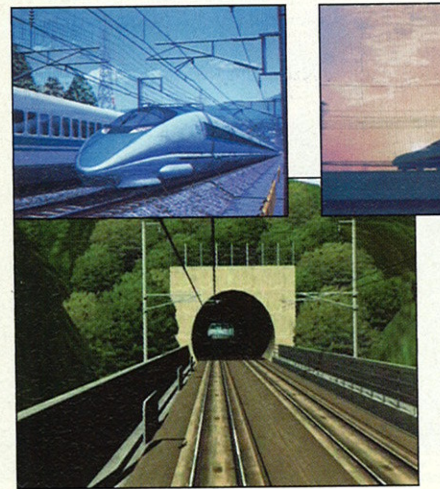




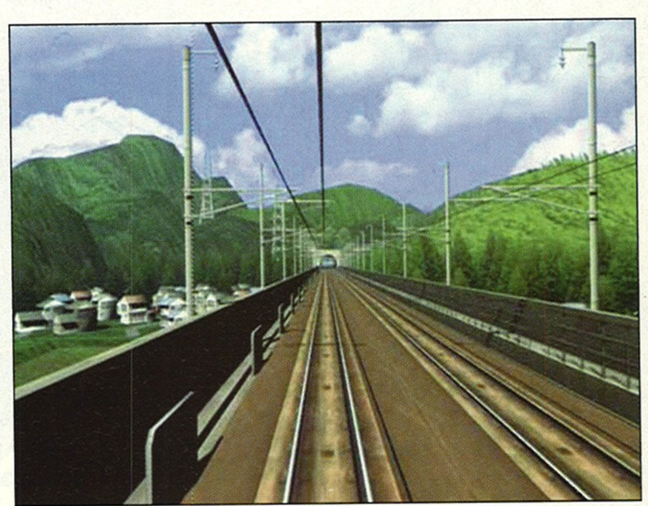




Taito [*Densha de Go!*







El nuevo simulador de trenes de TAITO para los 128 *bits* de SONY tan sólo se encontraba, para desgracia de los visitantes del *stand*, al quince por ciento de su desarrollo. Todo el entorno de desplazaba a 60 *frames* por segundo, pero los escenarios todavía mostraban una pobre y deslucida apariencia.

Enix [*O (Love) Story*

Aunque ENIX tan sólo acompaña el lanzamiento de ***PS2*** con un título, hay que reconocer que es, posiblemente, y junto a PRIMAL IMAGE, el más original de todo el catálogo de la consola. Nuestra misión en el juego será hacer de una especie de cupido acompañando a unas bellas jovencitas, representadas por imágenes de vídeo de gran calidad e intentar que no se metan en líos.



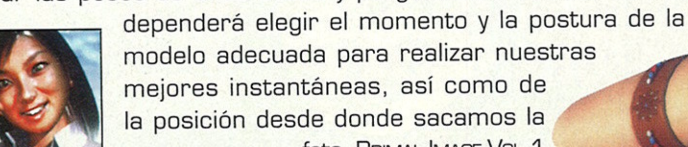






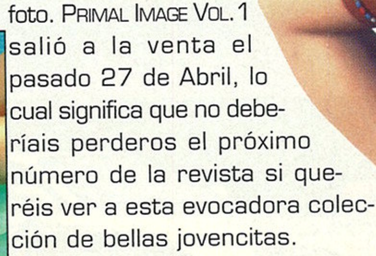
Atlus [*Primal Image*



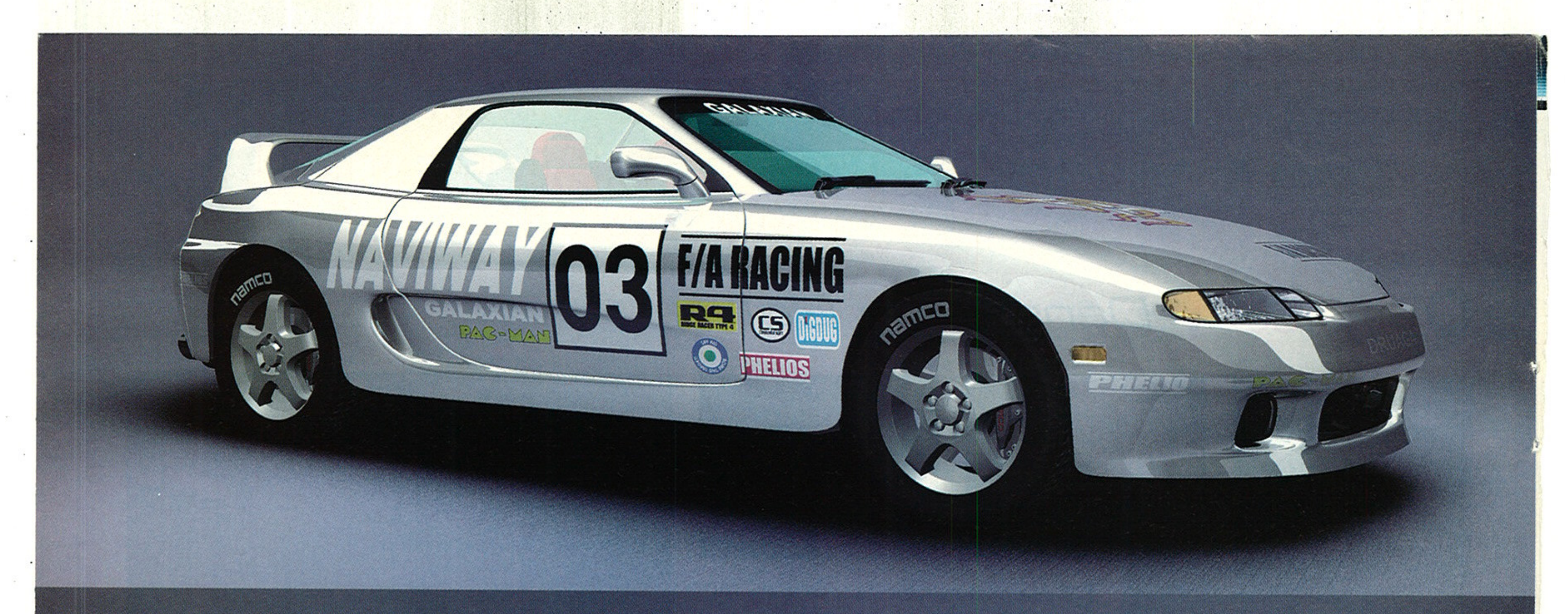


Las azafatas del *stand* de ATLUS podían rivalizar en belleza con las protagonistas de este curioso juego en el que tendremos que fotografiar las poses de unas bellas y poligonales modelos. De nosotros dependerá elegir el momento y la postura de la modelo adecuada para realizar nuestras mejores instantáneas, así como de la posición desde donde sacamos la foto. PRIMAL IMAGE VOL. 1 salió a la venta el pasado 27 de Abril, lo cual significa que no deberíais perderos el próximo número de la revista si queréis ver a esta evocadora colección de bellas jovencitas.








NAVIWAY
03
F/A RACING
GALAXIAN
PAC-MAN
DIGDUG
PHELIOS
namco
namco


STARLUSTER
16
TOYPOP
GELDRA
765
Gil&Ki
GELDRA
TOYPOP
namco
ALBATROSS
765
GELDRA


02
bacura
XEVIOUS DEROTA
XEVIOUS
bacura
bacura
namco


76
Galaga
ISHTAR
DRUAGA
namco
F/A RACING
03
NAVIWAY
16
GELDRA


GROBDA
08
Nebulasray
MAPPY
namco
Galaga
76
ISHTAR
SKY KID
BOMB THE TARGET!
HYPERKNIGHT
GALAGA
QUOX'S
DRUAGA
BOSCONIAN
26
FinalLap
Gaplus
PHOZON
MAPPY
XEVIOUS
32

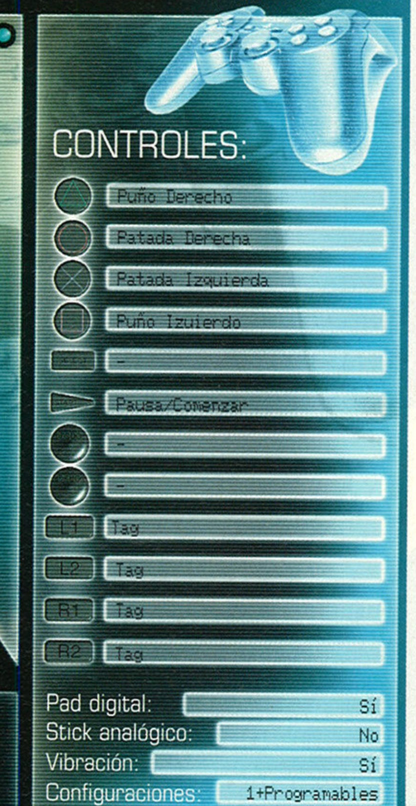


Tekken Tag Tournament

PS2 muestra todo su potencial con la entrega más impresionante de la saga

Compañía:	Namco
Grupo de programación:	Namco
Fecha de lanzamiento:	30-3-2000
País de origen:	Japón
Género:	Beat'em-up 3D

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-4
Vidas:	1
Fases:	7
Niveles de dificultad:	5
Continues:	Infinitos
Memory Card:	420 KB



Primero fue RIDGE RACER V y, en menos de un mes, la gente de NAMCO ha puesto a la venta una de las conversiones más impresionantes que se hayan visto nunca en un sistema de entretenimiento doméstico. ¿Qué ocurrirá el mes que viene? No lo sabemos y, francamente, después de poner el CD de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** en la ***PS2***, no nos importa. En los próximos meses, la mayoría de las compañías seguirán sorprendiéndonos con nuevos títulos cuya calidad seguirá aumentando con el paso de los días, pero dudamos mucho que en poco tiempo salgan demasiados títulos comparables a **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. El efecto ejercido por **TTT** con respecto a futuros títulos para ***PS2*** resultará idéntico al de la versión ***DREAMCAST*** de SOUL CALIBUR, y si no lo creéis así, tiempo al tiempo. **TEKKEN TAG TOURNAMENT** no es ni más ni menos que el siguiente paso, la siguiente generación de *beat'em-up*, el primero de una nueva hornada de títulos cuya calidad deberá ser superior a la del título de NAMCO o, de lo contrario, quedarán en el olvido o serán calificados de mediocres. Tras desprecintar impacientemente el título de NAMCO, colocarlo en la bandeja de ***PLAYSTATION 2*** y cerrarla, nuestros sentidos se concentraron en un televisor de la redacción para observar, tras el típico «*Namco presents*», una de las *intros* en *FMV*



GRÁFICOS

El apartado gráfico de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** es muy superior al de cualquier otro beat'em-up creado hasta la fecha, y en esto también está incluido SOUL CALIBUR para DREAMCAST.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Aunque la banda sonora no ha sido creada por **B.K.O.** y **Sanodg**, compositores de la magistral BGM de TEKKEN 3, el apartado musical de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** no tiene nada que envidiarle.

TIEMPO DE JUEGO

Por si no fuera poco con el modo VS, en el cual podremos jugar hasta 2 contra 2, sacar a todos los personajes y todos los modos de juego es un gran aliciente para jugar contra la CPU.

JUGABILIDAD

TEKKEN elevado a la máxima potencia. Esta entrega posee todos los personajes de la saga, nuevos movimientos y técnicas y, lo más importante de todo: el botón de Tag.

La versión **PS2** de **Tekken Tag Tournament** posee decenas de efectos que no aparecían en la **Coin-Op** original. Como ejemplo, la espada de Yoshimitsu, la cual difumina los elementos por donde pasa.

más impresionantes del mundo lúdico, dejando muy lejos a la de la anterior entrega de la saga, tal y como han ido haciendo todos los Tekken. No pude ni aguantar una pequeña *demo* del juego y pulsé START tan pronto como acabó la *intro*. Hecho esto, ante mi atónita mirada se movía el *engine 3D* más perfecto, detallado, solido y suave de cuantos había visto nunca en ningún otro sistema de entretenimiento, incluyendo un rápido ***PC*** con una buena tarjeta aceleradora 3D. El sistema gráfico no tiene nada que ver con lo aparecido hasta ahora, los personajes tienen un volumen completamente real y cada uno de sus músculos está modelado con un vistoso sistema, el cual permite que éstos se estiren y se contraigan, dependiendo de la postura en cada uno de los golpes. Al



contrario de como ocurre en la mayoría de los *beat'em-up 3D*, en los cuales los músculos con simples texturas, en **TTT** podremos observar todo tipo de imperfecciones musculares a lo largo del cuerpo de cada uno de los luchadores. Tal es el detalle que incluso la espalda de los personajes que luchan con el torso al descubierto posee decenas de músculos que se tensan con cada golpe que su cuerpo desata. Este no es el único logro gráfico obtenido por NAMCO, ya que la promesa de crear unas caras perfectamente animadas y tan expresivas como un rostro auténtico también ha sido cumplida. Ambos detalles gráficos se hacen especialmente notables en cada uno de los finales del juego, ya que a pesar de que no son excesivamente extensos, están generados por el *hardware* de la consola de un modo impresionante. El detalle visual de las texturas y el modelado empleado por los grafistas de NAMCO a la hora de crear los personajes ha resultado tan perfecto, que en contadísimas ocasiones notaremos la «baja» resolución mostrada por ***PLAYSTATION 2*** en el título. A todo lo dicho anteriormente hemos de añadir que ***PS2*** mueve todos los polígonos de **TTT** a un *frame rate* constante de 60 fotogramas por segundo. Los escenarios de **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, asignatura pendiente de los demás títulos de la



Theather Mode

Al igual que en la anterior entrega de TEKKEN, aparecida para **PLAYSTATION**, al completar el juego por primera vez hará aparición un nuevo modo llamado *Theater*. En dicho modo podremos ver todos los finales de los personajes con los que nos hayamos acabado el juego al menos una vez. Además de los finales, el *Theater Mode* también nos dará la posibilidad de ver cualquiera de las cuatro *intros* del juego y de escuchar su banda sonora.

saga, han sido creados en 3D con el mismo detalle con el que son mostrados los personajes, aunque más de un «cegato» ha llegado a asegurar que se tratan de *bitmaps* animados, por el mero hecho de no pertenecer al mismo plano que el lugar donde se desarrolla el combate (si el escenario tuviera paredes o límites, ya no sería TEKKEN). En cada uno de los fondos de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** podremos observar cómo entrenan más de 30 monjes shaolín, cómo nos jalean varias personas en un callejón humedecido por la lluvia, cómo una decena de miembros del *Tekken Force* pasean por una de sus bases mientras un gigantesco helicóptero

Bajo estas líneas vemos lo que te puede pasar si Yoshimitsu te «caza» un buen counter. Más abajo, Ogre, uno de los personajes más horteras de toda la saga TEKKEN.



Gallery Mode

Una vez que hayamos completado el juego un determinado número de veces, la opción *Gallery* se hará seleccionable. Dicha opción nos permitirá pausar el juego en cualquier momento y capturar esa imagen, para después poder verla desde el menú principal.

despega de su helipuerto, o cómo varios capoeiristas tocan el Birimbao y el Atabaque a ritmo de la ensalada de golpes que el «maestre» Eddy Gordo coloca con su hipnótica danza en el cuerpo de su oponente. Uno de los detalles más sorprendentes de los escenarios es que, aún teniendo dos planos diferentes, el del fondo y en el que luchamos, todos los efectos de luz del entorno se verán perfectamente reflejados en el cuerpo de los luchadores. Algo que resulta impresionante en escenarios como el de Jin Kazama (el del biombo del







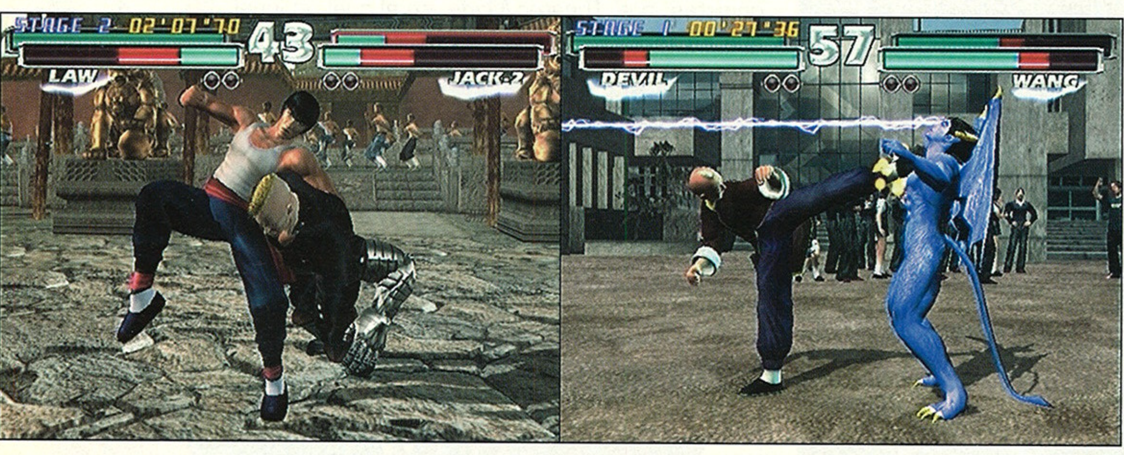

Tekken Bowl Mode



Si el *Tekken Force Mode* de Tekken 3 os pareció original, esperad a ver este desternillante *Tekken Bowl*. Nuestro objetivo en *Tekken Bowl* será derribar todos los trofeos Tekken, que hacen las veces de bolos. La precisión del lanzamiento y la fuerza de éste dependerá del personaje escogido.



tigre), en el que una de las paredes ha desaparecido y por ella entra la luz del sol debilitada por las nubes. O en el de Heihachi, donde unas pequeñas cabezas de dragón que salen de las columnas que lo adornan escupen unas pequeñas llamaradas de aspecto absolutamente real. Si creéis que no es para tanto, comparad mi eufórico análisis del apartado gráfico con las capturas que componen estas 8 páginas y comprobaréis que no me alejo en lo más mínimo de la realidad. Perdonad que incida de nuevo en este punto, pero es que **Tekken Tag Tournament** posee el motor gráfico más perfecto que hayamos visto jamás en un *beat'em-up 3D*. Con respecto al apartado jugable de **TTT**, como seguidor de la saga desde su primer capítulo he de decir que éste es el más completo de todos los Tekken. Si unimos a todos los personajes de la saga Tekken, les añadimos nuevos golpes y técnicas, las características y la física empleada en Tekken 3 y le incluimos un



El cuerpo de Devil es uno de los más detallados del juego.



sistema a través del cual podremos seleccionar a dos personajes e intercambiarlos en cualquier momento del combate, obtendremos la inagotable jugabilidad de **Tekken Tag Tournament**. Dicha opción *Tag* nos permitirá realizar los más impresionantes *combos* utilizando a ambos personajes (uno de ellos hace un *juggle* y el siguiente sigue golpeando al oponente) e incluso llaves combinadas, que en el caso de King y Armor King o de Jin Kazama y Jun son especiales y requerirán una secuencia de movimientos específica. Al principio, si has jugado mucho a **Tekken 3**, resulta algo complicado acostumbrarse a utilizar las nuevas técnicas de los personajes, por no mencionar el botón *Tag*, a través del cual perderemos decenas de combates contra jugadores más experimentados. Eso sí, en pocas horas seremos capaces de realizar los más impresionantes *Tag Combos* y demás virguerías jugables. Completando el apartado de la jugabilidad, y teniendo en cuenta que **TTT** pertenece a la saga Tekken, a medida que completemos el juego aparecerán diversos extras. Los más inmediatos serán la aparición de nuevos personajes, los cuales se hacían jugables en la *Coin-Op* original con el paso del tiempo (la recreativa poseía un reloj interno), y entre los que se encuentran componentes de Tekken 2 como Wang Jinrey, Bruce Irvin o el *Final Boss* Unknown, el cual ni tan siquiera podía ser seleccionado en la versión *arcade* de **Tekken Tag Tournament**. Cada vez que completemos el juego nos encontraremos con un nuevo extra. Entre ellos destacan el modo *Tekken Bowl*, un divertido juego de bolos con los personajes de Tekken como protagonistas, o el *Theater Mode*, en el cual, al igual que en Tekken 3, podremos observar todas las

Más modos de juego

Además de las nuevas y originales modalidades que os hemos presentado a lo largo de estas 8 páginas, **Tekken Tag Tournament** también posee los antiguos modos que aparecieron en casi todas las entregas anteriores. La novedad más significativa con respecto a los antiguos ha sido la inclusión de una nueva opción en el modo *Training*: el *Chain Training*. A través de dicha opción, se nos dará la oportunidad de aprender un pequeño porcentaje de los movimientos de cada personaje pero de una manera muy peculiar: la secuencia de movimientos a realizar aparecerá en pantalla y nuestro cometido consistirá en realizar toda la serie de golpes en el menor tiempo posible.

La rivalidad entre Nina y Anna continúa en esta nueva entrega. Eso sí, creemos que no es como para hacer lo que tenéis a la izquierda.

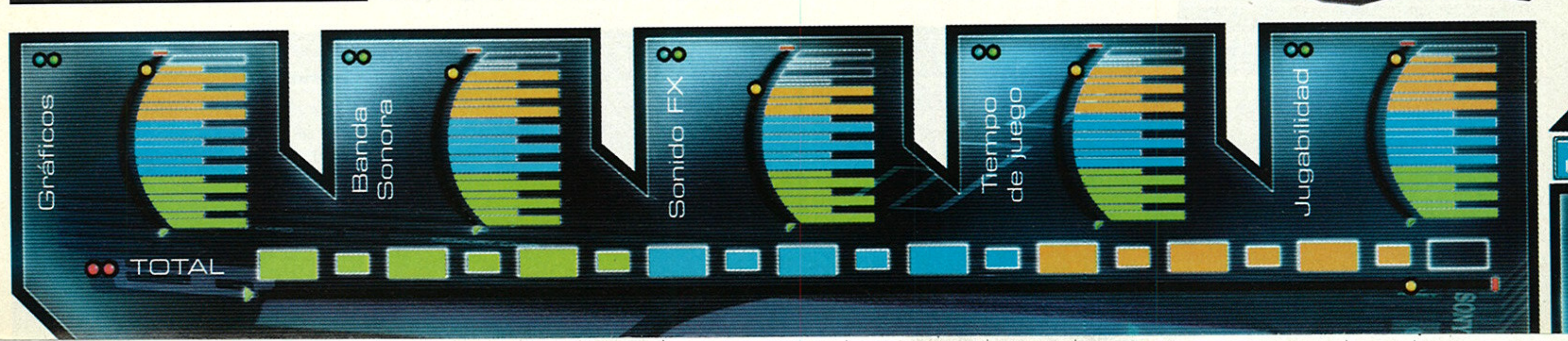




La mayoría de las llaves siguen siendo tan impresionantes como la que tenéis a la derecha. Me temo que Jin no se encuentra muy cómodo.

intros, los finales y escuchar la banda sonora. Junto a los ya típicos modos, como *Time Attack*, *Survival* o *Team Battle*, se encuentra la opción *Gallery*, la cual aparecerá junto a uno de los últimos personajes y nos permitirá capturar hasta 12 imágenes de los combates, guardarlas en la *Memory Card* y verlas posteriormente. Sin duda alguna, la opción más interesante y novedosa del título de NAMCO es el *Pair Play Mode*, a través del cual podrán jugar hasta cuatro personas con ayuda del *multitap* o dos jugadores contra la *CPU*. Ya que hemos mencionado la *intro*, cabe destacar que **TEKKEN TAG TOURNAMENT** posee nada menos que cuatro diferentes. La primera que veremos será la creada expresamente para la versión ***PS2***, en formato vídeo al igual que la de la recreativa original (también incluida) y que veremos tras unos segundos de *demo*. Las otras dos secuencias de introducción son generadas por la consola, y han sido denominadas *Embu*, al igual que en TEKKEN 3, ya que muestran un estilo similar (varios personajes pegándose en un mismo escenario). Uno de los pocos aspectos que echaremos en falta en **TTT** será la remezcla de la banda sonora, incluida en todas las entregas de la saga, ya que en este nuevo TEKKEN tan sólo podremos escuchar la banda sonora original de la ***COIN-OP***. Por cierto, ni **B.K.O** ni **Sanodg** (compositores de la BGM de TEKKEN 3) han sido los encargados de ponerle banda sonora a **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, y aunque el resultado no es mucho peor, el inconfundible estilo de estos dos monstruos del techno se echa de menos. Sin duda, **TTT** será una de las estrellas que acompañará la aparición de ***PS2*** en **España**.

Doc



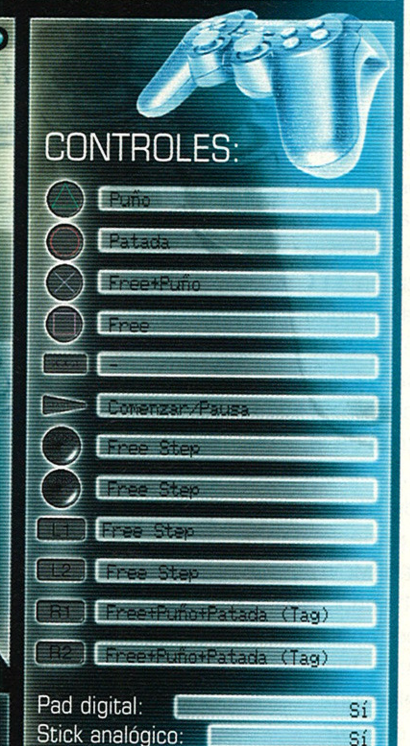


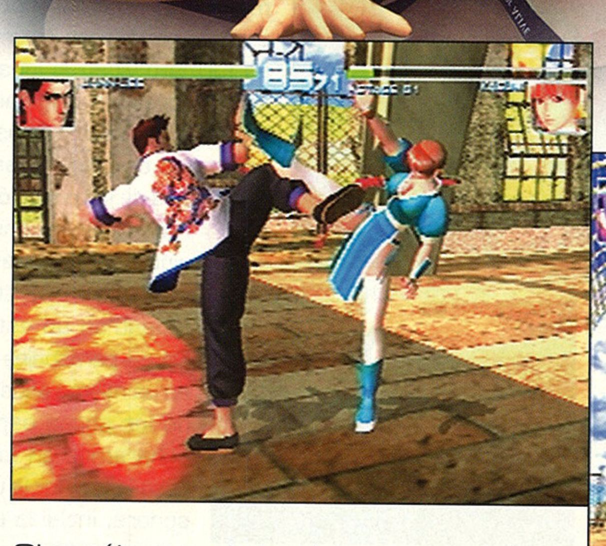
Dead or Alive 2

La secuela de Tecmo se convierte en el rival más potente de Tekken

Compañía:	Tecmo
Grupo de programación:	Team Ninja
Fecha de lanzamiento:	30-3-2000
País de origen:	Japón
Género:	Beat'em-up 3D

Formato:	DVD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-4
Vidas:	1
Fases:	7
Niveles de dificultad:	5
Continues:	Infinitos
Memory Card:	100 KB





Si creéis que el absoluto protagonista del pasado 30 de marzo en **Japón** fue Tekken Tag Tournament, estáis equivocados. A la vez que el título de NAMCO nació un gran juego que, aunque no llega a ser tan perfecto como TTT, es el único con el que se puede comparar. Con un mes de diferencia con respecto a la versión ***Dreamcast***, nace este impresionante **Dead Or Alive 2** para ***PlayStation 2***, el cual no llega a la exquisitez gráfica y jugable que Tekken Tag Tournament posee, pero se queda realmente cerca. Tras un lapso temporal de más de dos años, el *Team Ninja* de TECMO, encargado actualmente de la programación del Ninja Gaiden de ***PS2***, convierte la versión ***Naomi*** de la ***Coin-Op*** original en una impresionante versión que supera cualitativamente tanto a la versión *Arcade* como a la aparecida en ***Dreamcast***. El característico sistema de juego que le dio

GRÁFICOS

Aunque no llega a ser tan perfecto como Tekken Tag Tournament, ningún beat'em-up le llega a la suela del zapato, excepto el título de NAMCO, por supuesto.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Al igual que la primera parte, **DOA2** mezcla a partes iguales temas de Hip Hop, Heavy e incluso alguno típicamente japonés. La banda sonora de la intro es impresionante.

TIEMPO DE JUEGO

Sumado al hecho de tener que completar el juego varias veces para conseguir todos los trajes está el sistema Tag, invento divertido donde los haya (sobre todo a dobles).

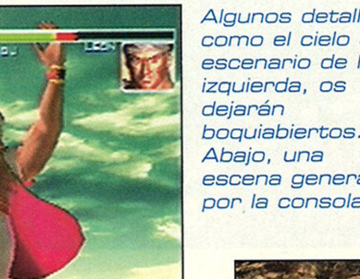
JUGABILIDAD

El primer Dead Or Alive destacó por ser el único con una jugabilidad como para plantarle cara a Tekken 3, y esta segunda parte hará lo mismo frente a Tekken Tag.

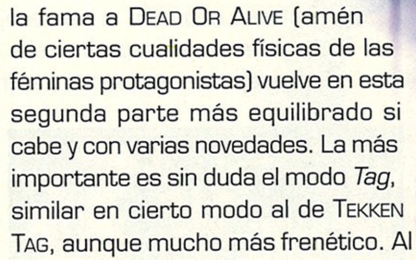
Modo Tag Battle



Al igual que en TEKKEN TAG TOURNAMENT, en este modo elegiremos a dos personajes y los intercambiaremos en cualquier momento del combate para ejecutar impresionantes llaves y *combos*. Lo más divertido es la posibilidad de jugar 2 personas contra la CPU, e incluso 2 contra 2 con la ayuda de un *Multitap*.



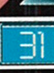
Algunos detalles, como el cielo del escenario de la izquierda, os dejarán boquiabiertos. Abajo, una escena generada por la consola.



la fama a DEAD OR ALIVE (amén de ciertas cualidades físicas de las féminas protagonistas) vuelve en esta segunda parte más equilibrado si cabe y con varias novedades. La más importante es sin duda el modo *Tag*, similar en cierto modo al de TEKKEN TAG, aunque mucho más frenético. Al contrario de como ocurre en TTT, en el cual la aparición de nuestro personaje se produce de un modo lento y sólo en ciertos «tramos» de los *combos*, en el modo *Tag* de **DEAD OR ALIVE 2** tendremos la posibilidad de sacar a nuestro compañero en cualquier momento, el cual aparecerá a toda velocidad. Dicha velocidad resultará decisiva a la hora de encadenar *combos* o *juggles* con los dos personajes componentes de nuestro equipo, ya que, si somos lo suficientemente hábiles podremos desencadenar una combinación de golpes en la que intervengan ambos luchadores e intercambien su protagonismo en el ring más de dos veces, sin que el oponente tenga ocasión de cubrirse o realizar un *Counter*. Como novedad, cabe destacar el botón de









Los escenarios

Los impresionantes escenarios de **DOA2** no sólo no están limitados como los de SOUL CALIBUR, además todos poseen una determinada zona a la que únicamente accederemos si logramos lanzar a nuestro oponente al vacío, a través de una ventana, etc. Arriba y abajo tenéis algunos ejemplos.

Free Step, a través del cual podremos movernos por el escenario en la dirección que queramos y en posición defensiva, de un modo similar al visto en SOUL CALIBUR, aunque más lentamente. Por último, en lo que respecta a la jugabilidad, otro de los aspectos que caracterizó al primer DOA y que en esta nueva entrega aparece «mutado» es el botón de *Counter*, a través del cual podíamos contrarrestar la práctica totalidad de los ataques de nuesto oponente agarrándole de la extremidad lanzada hacia nosotros. En esta ocasión, dicho botón ha sido bautizado como *Free*, y tendrá una doble función: por un lado, dejando pulsado el botón, el personaje pasará a una posición defensiva (en la primera entrega bastaba con pulsar atrás en el mando) y por otro, ejecutando ciertos movimientos del tipo "«delante, atrás+Free», «diagonal arriba/delante, diagonal abajo/atrás+Free», etc., realizaremos el famoso *Counter*, el cual resulta mucho más devastador que en el primer DEAD OR ALIVE, aunque más complicado de hacer. Esta conversión para ***PS2*** incluye la posibilidad de configurar el mando para ejecutar los *Counter* al estilo *arcade* (difícil) o al estilo ***PS2*** (similar al de ***DREAMCAST***).



La peculiaridad más importante del **DOA2** de ***PS2*** con respecto al de ***Dreamcast*** radica en que la conversión para los 128 *bits* de SONY ha sido versionada partiendo de Dead Or Alive Millennium, una versión aparecida en los salones nipones tras la llegada del año 2000, y cuyas principales características eran la inclusión de nuevos trajes y escenarios, al contrario que la versión ***DC***, la cual es la conversión directa de la primera versión de DOA2. De todas maneras, las diferencias tan sólo afectan al número de escenarios y al número de trajes de cada personaje, ya que la jugabilidad y el aspecto gráfico se han mantenido intactos. Las comparaciones gráficas con respecto a la versión ***DC***, a pesar de ser odiosas, son inevitables, así que ahí van las diferencias más importantes: las secuencias generadas por el *hardware* de la consola entre los combates pasan de moverse a 30 *fps* en ***DC*** a moverse a 60 *fps* en ***PlayStation 2***; los escenarios y los personajes de la versión ***PS2*** poseen muchos más detalles gráficos que los de la versión ***Dreamcast***, aunque resulta extremadamente difícil darse cuenta; en la secuencia de introducción de la versión ***PS2***, Kasumi aparece completamente desnuda (bueno, recubierta por una especie de burbuja semi-transparente); la resolución empleada en el apartado gráfico es menor que en ***Dreamcast***, con lo cual en la versión para la máquina de SEGA todos los gráficos tienen un aspecto más pulcro y suavizado (no podía ser peor en todo). A pesar

*Eso que veis a la izquierda no es un fallo de tratamiento de imágenes, es el jefe final de **Dead Or Alive 2**. Al principio del combate todo se ve tan borroso como en esta captura, pero a medida que vamos golpeando a Tengu, el final boss, la pantalla se va haciendo más nítida. Y, claro está, si nos pega él, todo se pondrá más borroso.*

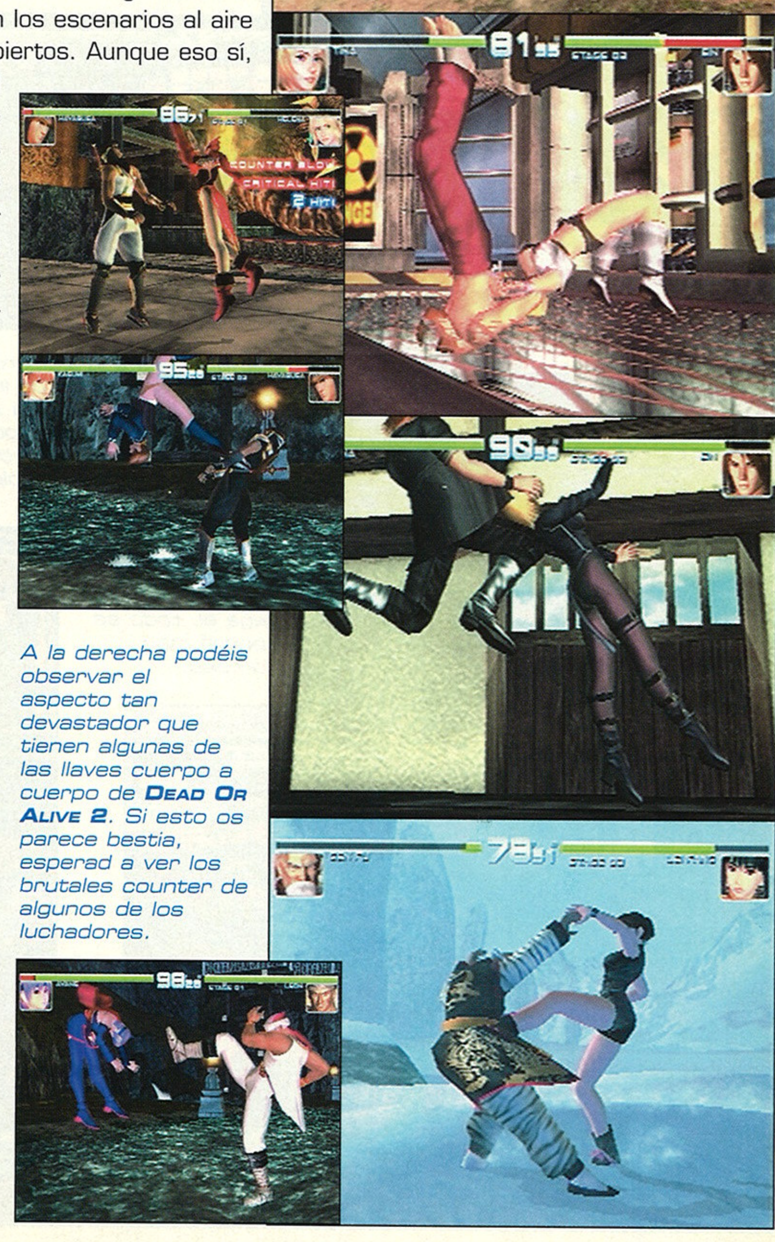


de poseer una resolución menor (aunque no demasiado), esta versión para ***PlayStation 2*** posee un apartado gráfico que, aunque no llega a igualar al de Tekken Tag Tournament, resulta impresionante, ya que ningún otro *beat'em-up* 3D aparecido hasta la fecha (a excepción, claro está, del título de NAMCO) había llegado a tener un apartado gráfico tan impresionante como el de **Dead Or Alive 2**. Algunos detalles, como el efecto de las nubes en los escenarios al aire libre o el del polvo de nieve en el escenario polar, os dejarán boquiabiertos. Aunque eso sí, sin duda alguna el detalle más impresionante de Dead Or Alive es el hecho de que cada escenario posee dos o más alturas diferentes, de tal manera que si lanzamos a nuestro oponente a través de una de las vidrieras del escenario de la iglesia, éste la atravesará y caerá unos 20 metros más abajo, tras lo cual aparecerá nuestro luchador. El escenario más completo en lo que se refiere a este aspecto es el de las terrazas con las banderas, en el cual tendremos dos opciones: lanzar a nuestro oponente terraza abajo (con lo cual podremos volver a lan-



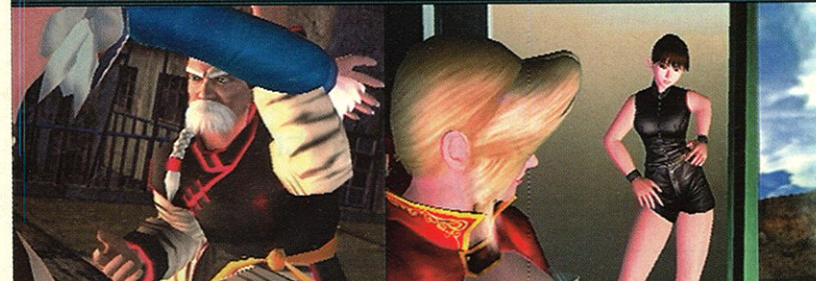
Los nuevos trajes

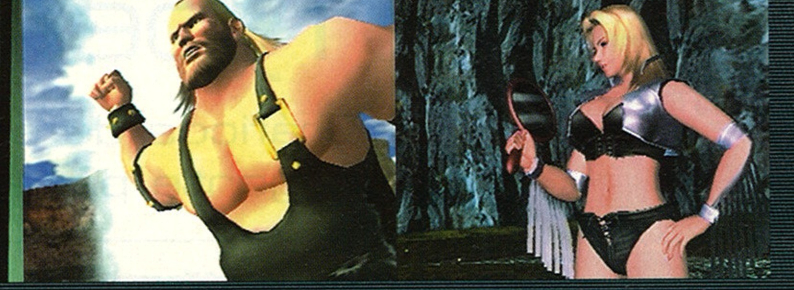
Si bien en la versión ***Dreamcast*** del juego todos los trajes ya aparecían seleccionables desde un principio, en esta conversión para ***PS2*** deberemos ganarlos completando el juego. Los más espabilados ya habréis visto que el traje de Ayane (arriba) es el mismo que el de la «prota» de Tecmo's Deception.



A la derecha podéis observar el aspecto tan devastador que tienen algunas de las llaves cuerpo a cuerpo de ***Dead Or Alive 2****. Si esto os parece bestia, esperad a ver los brutales counter de algunos de los luchadores.*

Secuencias cinemáticas





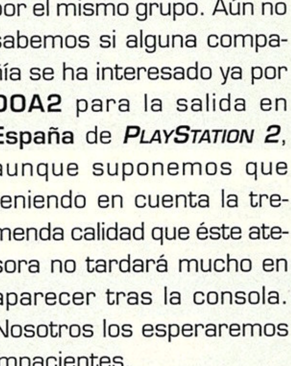
Si bien en **Dreamcast** estas secuencias sólo aparecían antes de empezar un combate importante, en esta versión para **PS2** podremos verlos al completar la mayoría de los combates. Además, en la consola de SEGA dichas secuencias (generadas por el chip gráfico, claro) se movían a 30 *fps*, mientras que en **PS2** lo hacen a 60.



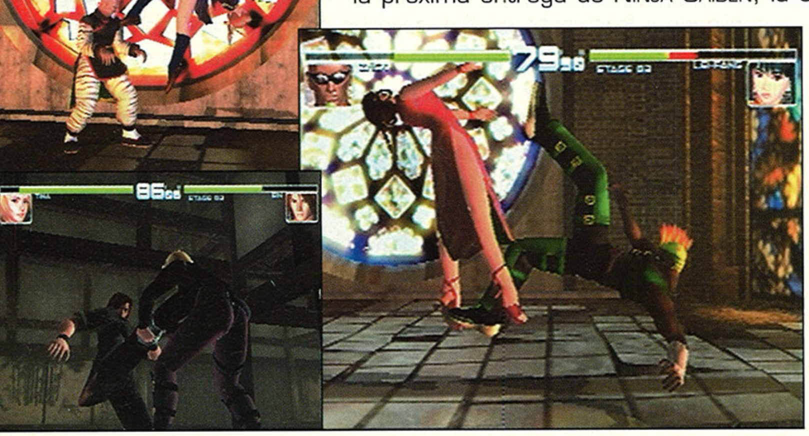
*El escenario de la nieve posee ciertos detalles visuales que lo diferencian de la versión aparecida para **Dreamcast** hace un mes.*

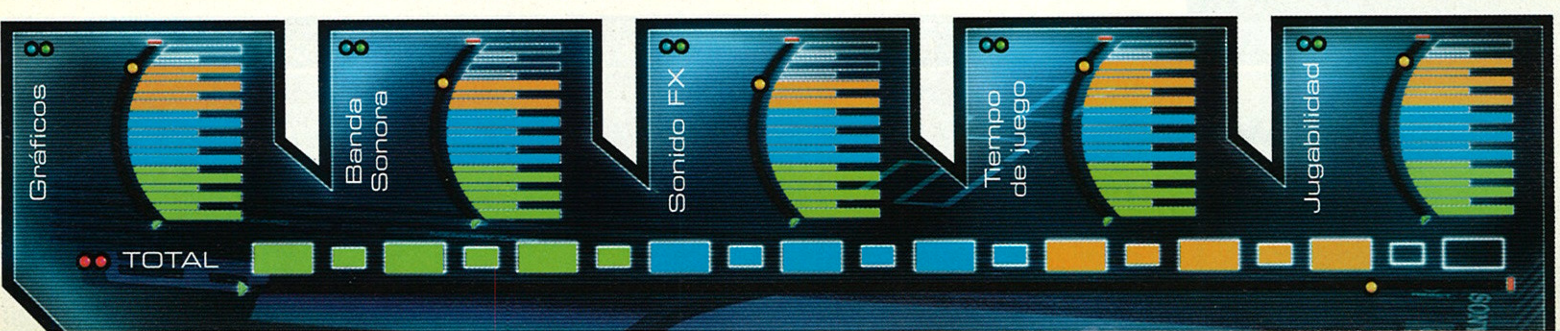
zarle, ya que hay dos niveles), o empujarle «amablemente» a través de una de las ventanas del piso superior, entrando así en el interior del edificio y en el cual encontraremos un nuevo escenario adornado con un gigantesco dragón de oro. A juzgar por esta impresionante conversión, está claro que los programadores de TECMO sabían muy bien lo que se decían cuando afirmaron que convertir un título de ***Naomi*** a ***PS2*** tan sólo requería unas pequeñas modificaciones en el programa. Después de ver el impresionante trabajo realizado por los componentes del *Team Ninja* con esta magnífica conversión de **Dead Or Alive 2**, esperaremos impacientes la aparición para ***PS2*** de la próxima entrega de Ninja Gaiden, la cual está siendo programada por el mismo grupo. Aún no sabemos si alguna compañía se ha interesado ya por **DOA2** para la salida en **España** de ***PlayStation 2***, aunque suponemos que teniendo en cuenta la tremenda calidad que éste atesora no tardará mucho en aparecer tras la consola. Nosotros los esperaremos impacientes.

Doc



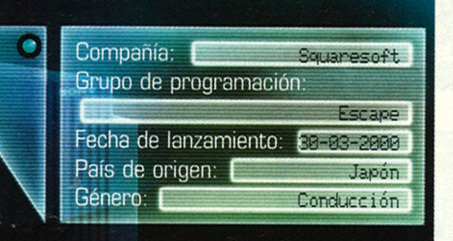






Driving Emotion Type-S

Gráficos de ensueño y un control exigente para el simulador de Escape



Compañía:	Squaresoft
Grupo de programación:	Escape
Fecha de lanzamiento:	30-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Conducción

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Coches:	48
Circuitos	8 + Zero-4
Niveles de dificultad:	3 (Control)
Continues:	-
Memory Card:	90 KB



CONTROLES:

	Marcha atrás
	Freno de mano
	Acelerador
	Freno
	-
	Pausa
	Dirección
	-
L1	Vista atrás (Interior)
L2	Marchas
R1	Cambiar Cámara
R2	Marchas

Modo digital:	Sí
Modo analógico:	Sí
Vibración:	Sí
Configuraciones:	1+Programables



DRIVING EMOTION TYPE-S es uno de los juegos más perseguidos por los futuros usuarios de ***PS2***. Nació bajo el amparo de RIDGE RACER V y con la obligación de hacer sufrir a POLYPHONY DIGITAL y su GT 2000. Además, lleva el sello de SQUARE. Era imposible no fijar los ojos en su legado digital. El 30 de Marzo llegó hasta nosotros, y con él la polémica que ha suscitado en todo el mundo. Desde el primer momento en que **DRIVING EMOTION TYPE-S** se hizo jugable en el **PlayStation Festival 2000**, las críticas sobre su complicado y frustrante control cayeron sobre él con tanta fuerza que sus programadores todavía deben estar arrepintiéndose de su idea original sobre el realismo y la emoción de pilotar un coche. Tras su aparición en el mercado, la crítica especializada ha vuelto a lanzar misiles de odio y dolor a la línea de flotación de **DETS**. Esta es una de las razones por las que he querido analizar el título de SQUARE, y también porque tras echar unas partidas con él en el **Tokyo Game Show** me dejó la



GRÁFICOS

La puesta en escena de los circuitos es casi perfecta, pero los coches en carrera deberían tener el mismo detalle que en la pantalla de selección de vehículo.

BANDA SONORA / SONIDO FX

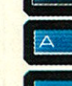
Una colección de melodías que pasará sin pena ni gloria. Tan sólo destaca la de la intro. Los efectos de sonido, sin embargo, son simplemente soberbios.

TIEMPO DE JUEGO

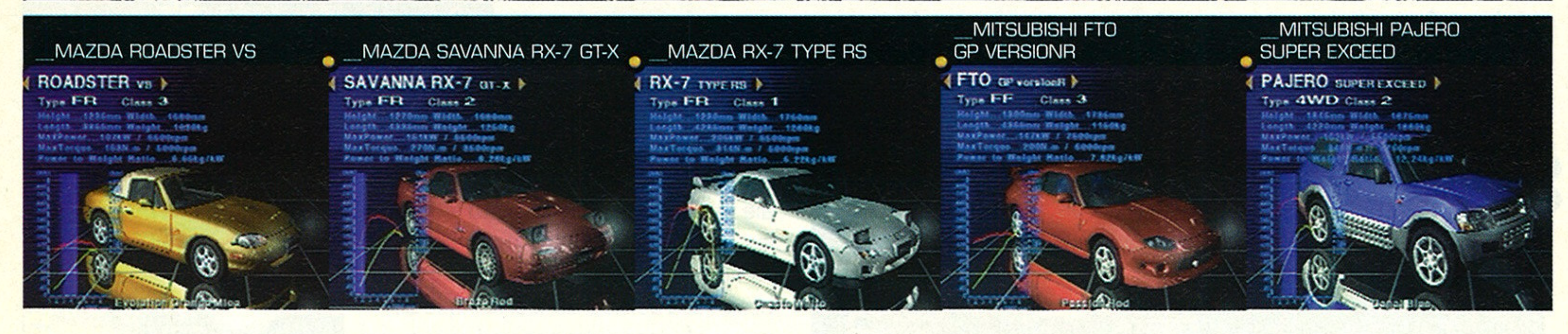
Conseguir todos los coches y circuitos os mantendrá muchas horas enganchados al juego. El exigente control hará que le dediquéis más tiempo que a otro juego de conducción.

JUGABILIDAD

Al principio puede parecer nula, pero una vez que nos hagamos con el sensible control de los vehículos, apreciaremos el encanto de este simulador de coches.







misma sensación que al resto de la humanidad: perfección gráfica al servicio de un sensible e irreverente control. Mi mayor deseo era descubrir qué se escondía detrás de aquel universo motorizado de indomable y bella apariencia. Las primeras partidas fueron un pequeño calvario, con cabreo incluido, pero tras encontrar el vehículo adecuado, completar los primeros circuitos y dedicarle unas horas, **DETS** se iba acercando a eso que todos hemos buscado siempre en un juego de coches. Tras esta necesaria presentación, paso a detallaros todo lo que ofrece, fallos incluidos, el controvertido **Driving Emotion Type-S**. Todo comienza con una atrayente *intro* formada bellas imágenes de *Replays* y una efectiva composición musical. Multitud de cámaras presentarán los circuitos, los coches y una serie demoledora de derrapes, trompos, adelantamientos, colisiones, curvas trazadas a la perfección... Un prometedor comienzo potenciado por el perfecto modelado de los coches en la pantalla de selección de vehículo. Una auténtica maravilla que hará frotarnos los ojos y que pondrá a nuestra disposición seis marcas japonesas (Toyota, Nissan, Mitsubishi, Subaru, Mazda y Honda) y cinco europeas (Porsche, BMW, Ferrari, TVR y Alfa Romeo), además de los vehículos especiales JGTC (Japan Grand Touring Car Championship). Una colección de los modelos más representativos de cada marca que alcanza los 50 vehículos. Pero eso será más adelante, cuando consigamos completar los circuitos en primer lugar, ya que en un principio sólo contaremos con siete vehículos (os aconsejo el Mitsubishi FTO para comenzar). Cada vez que quedemos primeros en un circuito, se abrirá uno más y se nos otorgarán además nuevo/s coches. En **DETS** hay un total de siete circuitos (al principio serán sólo tres) divididos en cuatro niveles de dificultad, correspondientes con la categoría del vehículo. El objetivo del juego: ganar carreras y conseguir nuevos coches. Pero volvamos a la maravillosa pantalla de elección de vehículo. Aquí se nos per-

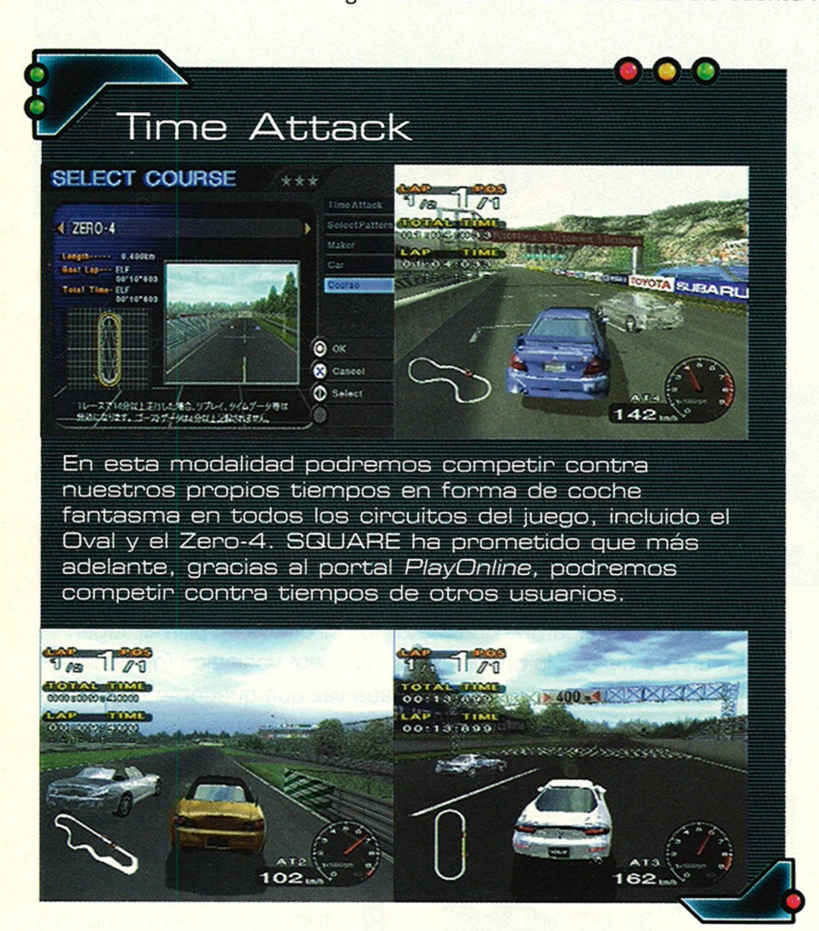




Después de seleccionar vehículo tendremos que elegir entre tres tipos diferentes de control, de dificultad creciente. De más fácil a más difícil, serán Assist, Normal y Simulator.

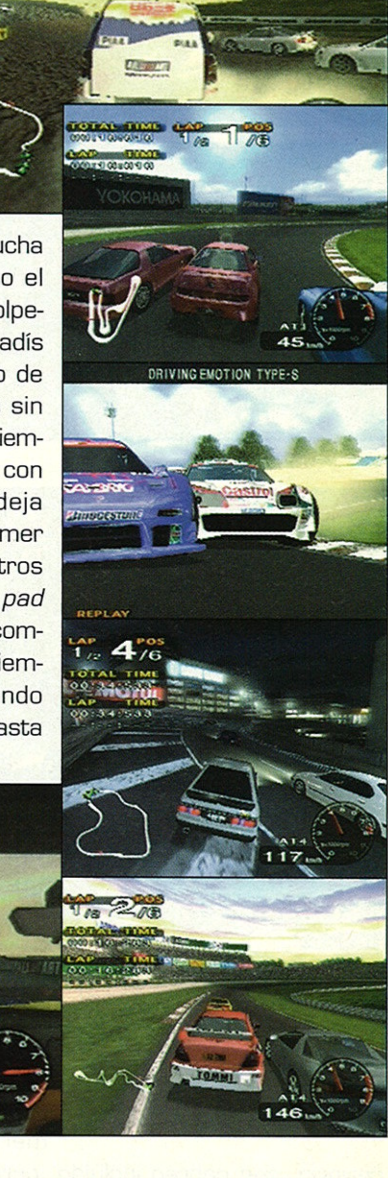


mitirán hacer varias modificaciones en nuestra máquina; elegir o crear su color; seleccionar entre varios tipos de llantas; marchas automáticas o manuales y el nivel de asistencia, entre tres niveles de dificultad, sobre el control del vehículo. Elegimos circuito y esperamos a que cargue el escenario y los coches, uno a uno, en un ejercicio de paciencia que dura 45 segundos (para mí el fallo más importante). Ya está ante nosotros el magnífico espectáculo audiovisual de SQUARE/ESCAPE con inmensos y sinuosos trazados regados de luz natural y repletos de exquisitos detalles técnicos, como el humo y el polvo que levantan nuestros vehículos, los reflejos, la luz solar cegándonos durante breves instantes y virtuosismos paisajísticos como bellas cascadas coronadas por el arco iris, las luces de neón de gigantescos rascacielos o una intensa sesión de fuegos artificiales. De esto os daréis cuenta más adelante, ya que las primeras partidas supondrán una lucha por permanecer en el pavimento el mayor tiempo posible mientras golpeáis los laterales del circuito e invadís las zonas no asfaltadas y el resto de vehículos desaparecen a lo lejos sin posibilidad de alcanzarlos. Aunque siempre será peor culminar una curva con un simpático trompo que nos deja mirando a poniente. Ese será el primer contacto con **DETS**. Probaréis otros coches, las dos vistas posibles, *pad* digital o *stick* analógico y todas las combinaciones existentes, pero casi siempre acabaréis igual, vagabundeando por el circuito. Eso me pasó a mí hasta



Time Attack

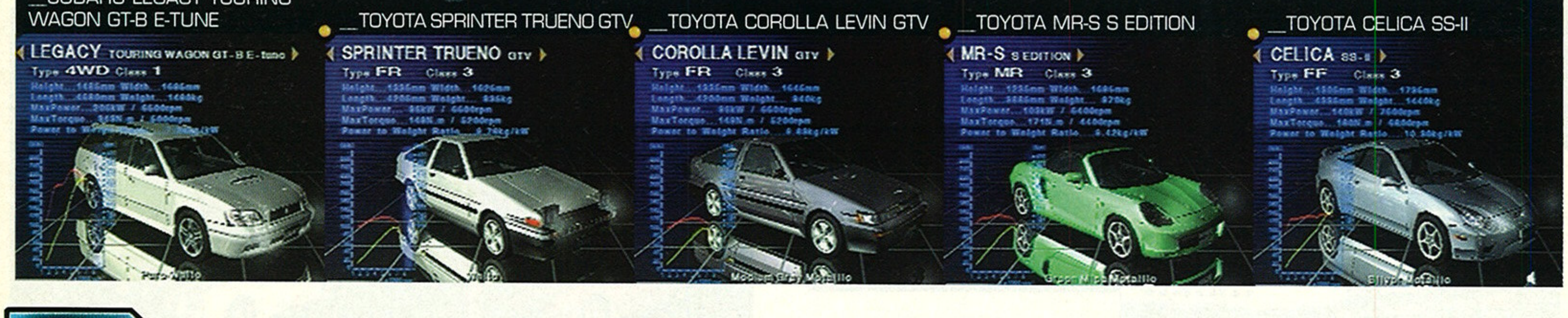
En esta modalidad podremos competir contra nuestros propios tiempos en forma de coche fantasma en todos los circuitos del juego, incluido el Oval y el Zero-4. SQUARE ha prometido que más adelante, gracias al portal *PlayOnline*, podremos competir contra tiempos de otros usuarios.











Racing School



Esta escuela de conducción nos ofrecerá dos posibilidades diferentes, *Line Training* y *Pin Point Lesson*. El primero nos permitirá recorrer todos los circuitos con la trayectoria correcta dibujada sobre el asfalto y participar en cuatro *gymkhanas* de creciente nivel de dificultad. La otra modalidad nos permitirá elegir los tramos más complicados de los circuitos para entrenar las veces que haga falta la forma de gestionar esa curva que se nos resiste en carrera.



*En los replays de **DETS** se podrán utilizar cuatro cámaras pulsando los botones L y R, aunque lo mejor es dejar la vista utilizada por defecto y disfrutar del espectáculo.*



que encontré el Mitsubishi FTO y confié mis designios al control analógico. Con mucha práctica me hice con el excesivamente exigente control del coche, nada de movimientos bruscos, continuas correcciones de dirección, moderación y freno en las curvas y mi primera victoria en el circuito Provence. ESCAPE ha querido dotar del mayor realismo posible al control del vehículo y ***PS2*** se encarga de simular perfectamente todos los elementos que afectan a la física del coche. Por eso **DETS** exigirá una conducción casi perfecta, el control más preciso visto en un juego de conducción, en el que un mínimo fallo o desconcentración dará al traste con toda la carrera. Al principio puede ser desesperante, pero después se convertirá en una satisfactoria labor milimétrica que nos mantendrá en tensión durante toda la carrera. Ese puede ser el principal fallo del juego, que en vez de disfrutar con él (recordad Ridge Racer V) nos sumergirá en una auténtica lucha interior que exigirá a todos nuestros sentidos supervisar el hiper sensible control del vehículo. **Driving Emotion Type-S** exige tanta concentración que apenas nos dejará centésimas de segundo para disfrutar con el incomparable marco gráfico que da vida al juego y que supera a los propios vehículos, excesivamente pulcros en sus textu-







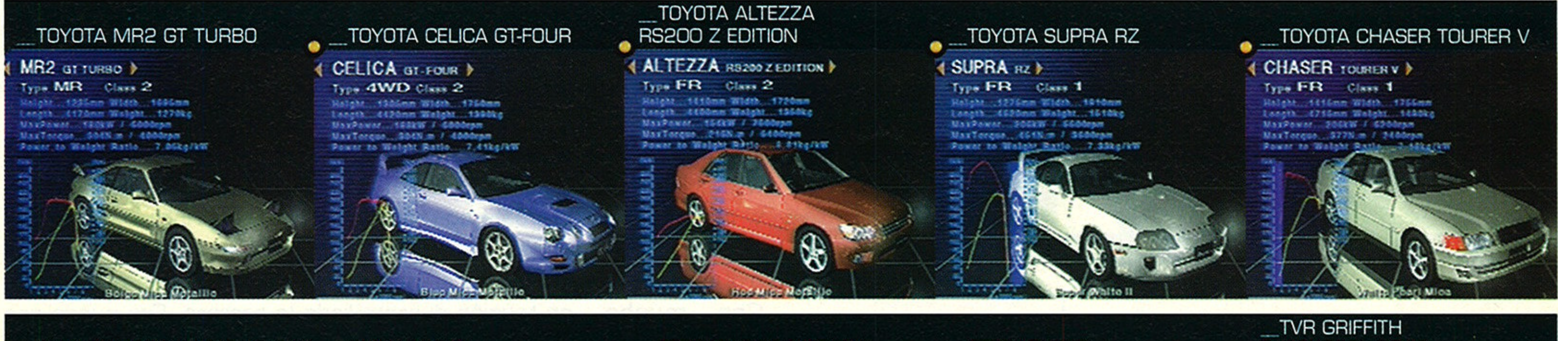


Los conductores más exigentes y detallistas disfrutarán con la posibilidad de crear el color del vehículo mediante los parámetros RGB, elegir entre varios modelos de llantas o retocar aspectos como la suspensión, el ratio de marchas, los frenos...

ras y con menos detalle que los de RRV. A su favor tiene que son modelos reales, pero ¿por qué no aparecerán en carrera como en la pantalla de presentación? Aún así no merecen ser motivo de crítica en el segundo juego de conducción de ***PS2***. Otro tema a debatir son las dos vistas disponibles. La exterior es perfecta para calcular el trazado de los circuitos y la separación aconsejable con los demás vehículos (atención a la malévola inteligencia artificial de los adversarios), además de ser la más aconsejable para disfrutar del bello panorama que nos rodea. Pero si realmente queréis sentir lo que ESCAPE ha plasmado en su exigente simulador, preparaos para la vista interior más lograda de todos los tiempos. A la perfecta recreación del interior de cada modelo se une una logradísima sensación de estar pilotando. Los brazos que mueven el volante, la claustrofóbica visión que nos acompañaría en la realidad, las colisiones y el acercamiento a otros vehículos... Absolutamente recomendable y una experiencia que hasta ahora sólo podrá ser vivida con **DETS**. Antes de concluir quiero destacar los magníficos efectos de sonido que acompañan al juego (bajad al música para disfrutar con ellos), tanto en la vista externa como la interna (mejor en ésta), gracias también al perfecto acompañamiento de la vibración del *pad* en los momentos cumbre. La banda sonora cumple con una limitada colección de variadas pero prescindibles composiciones. En cuanto a modos de juego con-





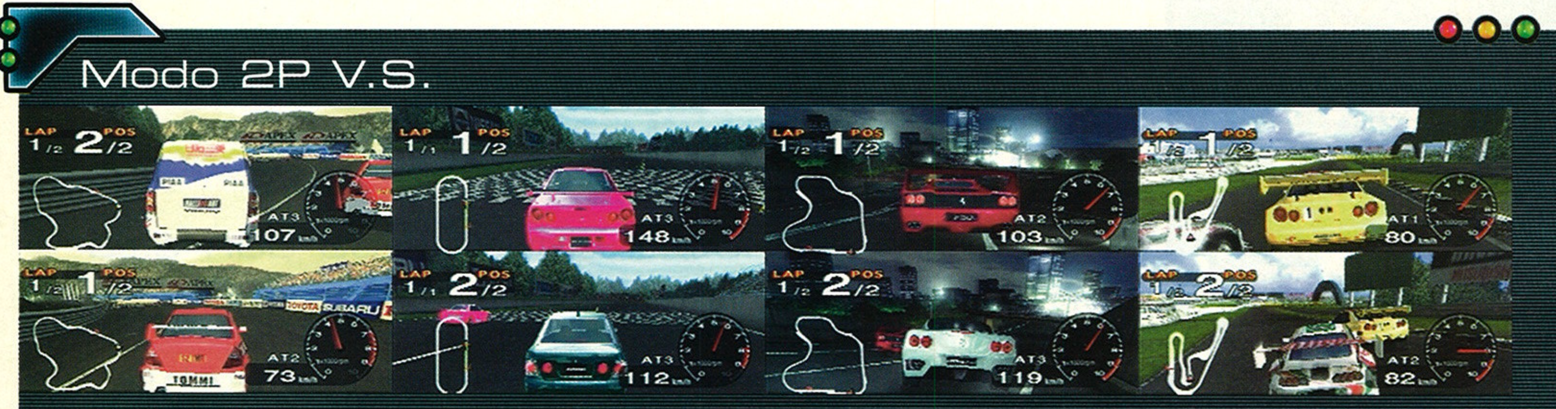


__TOYOTA MR2 GT TURBO · __TOYOTA CELICA GT-FOUR · __TOYOTA ALTEZZA RS200 Z EDITION · __TOYOTA SUPRA RZ · __TOYOTA CHASER TOURER V



__ALFA ROMEO GTV 3.0 V6 24V · __BMW 328 CI · __FERRARI 360 MODENA · __FERRARI F50 · __TVR GRIFFITH BLACKPOOL B340

Modo 2P V.S.



El modo para dos jugadores simultáneos está más logrado gráficamente que el de su hermano de género RIDGE RACER V, aunque sigue sin convencer totalmente por la dificultad de visión que produce el gigantesco tamaño del coche en la reducida porción horizontal de la pantalla. La vista interna no mostrará el interior del vehículo.



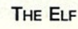


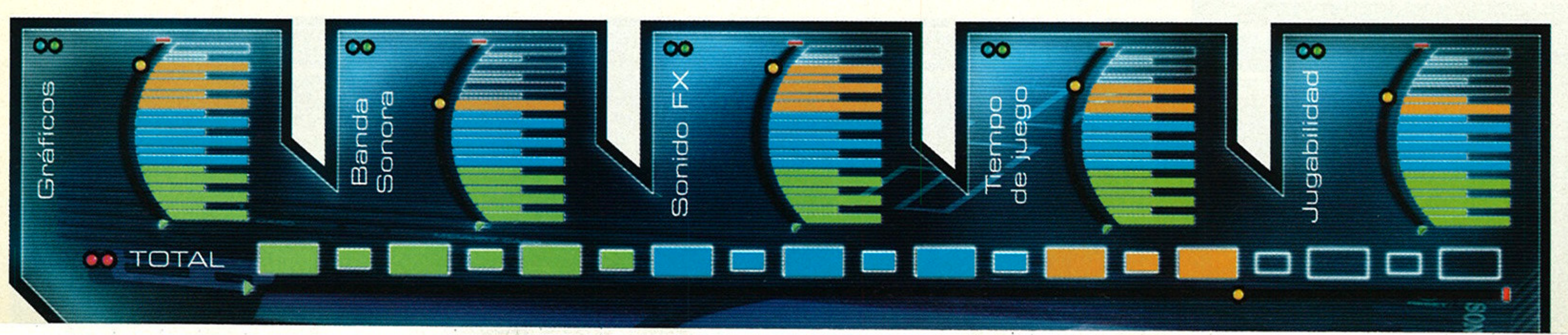
Los efectos de luz de **DRIVING EMOTION TYPE-S** vuelven a poner de manifiesto el tremendo potencial de **PS2** a la hora de representar efectos naturales. Atención al polvo y al humo.

taréis, además del principal *Arcade Type-S*, con un *Time Attack*, el habitual modo para dos jugadores simultáneos (no excesivamente logrado pero mejor que el de RRV) y *Racing School*, donde podréis practicar en todos los circuitos y participar en pequeñas *gymkhanas*. Y no quisiera olvidarme de los *Replays*, menos espectaculares que los de RRV, pero cuya grandeza técnica y gráfica nos muestra el esfuerzo de ESCAPE en la programación de **DETS**. Creo que por fin se ha hecho justicia con un juego maltratado, cuyos únicos pecados son ser demasiado realista, preciso y exigente. Cuando llegue a occidente el control de los vehículos será modificado para hacerlo más asequible, y así todos sus detractores quedarán satisfechos. **DETS** es un simulador de conducción que derrocha calidad, buen hacer y exige plena dedicación y que sin duda entusiasmará a todos los que aman los juegos que son capaces de transmitir sensaciones y emociones reales. A veces el realismo no tiene porqué ser divertido.

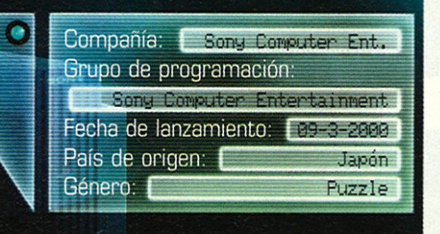
THE ELF





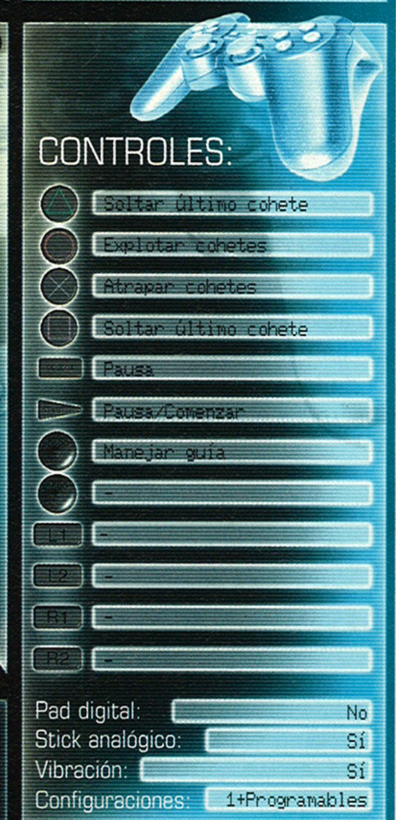






Compañía:	Sony Computer Ent.
Grupo de programación:	Sony Computer Entertainment
Fecha de lanzamiento:	09-3-2000
País de origen:	Japón
Género:	Puzzle

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1
Vidas:	1
Fases:	8
Niveles de dificultad:	1
Continues:	No
Memory Card:	300 KB



Fantavision

Adicción y efectos visuales se dan cita en el primer puzzle pirotécnico

Después de completar la *demo* a la que tuvimos acceso una y otra vez, no he podido aguantar la ilusión de jugar finalmente a uno de los puzzles más divertidos y mejor acabados de cuantos han poblado el panorama lúdico. **Fantavision** es uno de esos juegos que has de probar por todos los medios, porque a pesar de que las pantallas no digan nada, la curiosidad terminará haciéndoos jugar, y una vez que juguéis, ya no habrá manera de despegaros de **Fantavision**. El sistema de juego, a pesar de lo complicado o extraño que pueda parecer por las pantallas, es tan simple como el de cualquier otro puzzle. El objeto que manejamos en pantalla es una especie de esfera, la cual, moviendo el *stick* analógico, podrá apuntar a cualquiera de los cohetes que surgen de cualquier extremo de la panta-



StarMine

A medida que vayamos «reventando» cohetes, irán apareciendo varios *items*, entre ellos las estrellas. Si recogemos tantas estrellas como letras tiene la palabra *Starmine*, entraremos en una especie de *Bonus* en el que aparecerán hasta 100 cohetes en menos de un minuto, los cuales deberemos hacer explotar para aumentar nuestra energía.



GRÁFICOS

Si **Fantavision** es el primer juego de **PS2** que ves, quedarás decepcionado, ya que de la nueva consola se exige mucho más, pero posee algún que otro efecto realmente vistoso.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La relajante banda sonora, de estilo Calipso, es impresionante. Podrás hasta programar el retardo entre la imagen y el sonido, como si fuera un espectáculo real.

TIEMPO DE JUEGO

Como suele ocurrir con los puzzles de este tipo, **Fantavision** nos mantendrá enganchados durante mucho tiempo, intentando batir nuestros propios records.

JUGABILIDAD

En cuanto asimilas las reglas de juego y juegas tu primera partida (entendiéndolo, claro) no podrás soltar el mando. **Fantavision** es uno de los puzzles más adictivos.

Tanto la intro del juego como las pequeñas secuencias entre fases estarán protagonizadas por la familia más cursi del globo. El look «pijo 60's» pega perfectamente con la banda sonora Calipso que suena durante todo el juego.





Modo Replay

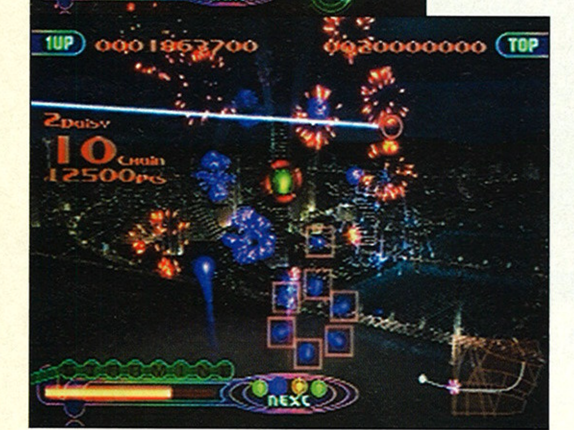


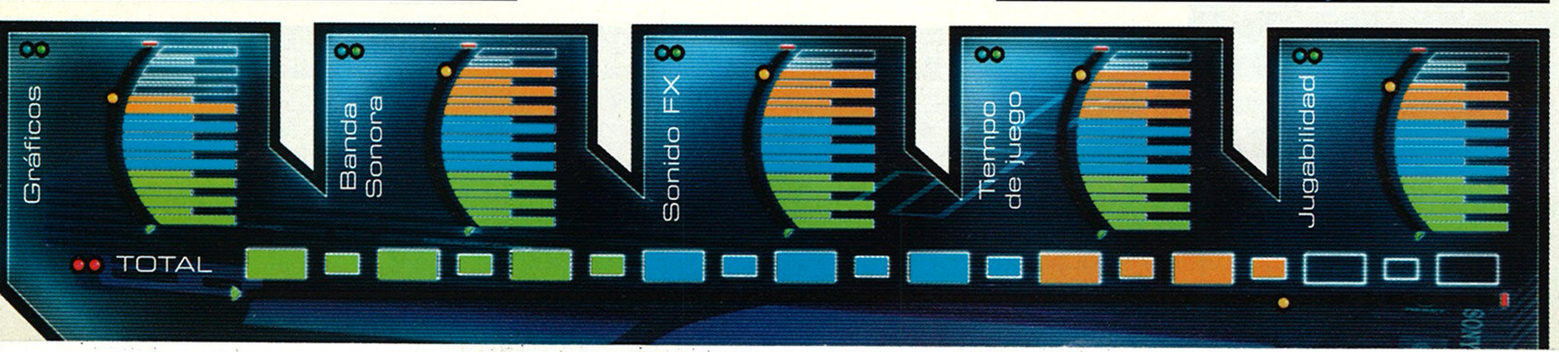
Al completar cada nivel se nos dará la opción de grabar nuestra «actuación», para después reproducirla en el modo *Replay*. Mientras la vemos, podremos cambiar elementos como la visibilidad (niebla o lejanía), el clima (nieve o lluvia), etc.



lla. Así, deberemos unir cohetes del mismo color en múltiplos de 3 (o más, dependiendo de la situación) para luego hacerlos explotar antes de que desaparezcan. Así de simple, así de adictivo. El hecho de que carezca de algún tipo de continuación hace que intentemos avanzar una fase más a cada partida que juguemos, algo que sólo ocurre con los juegos realmente buenos, y **Fantavision** es, sin duda alguna, uno de esos juegos. La única novedad que el título de SONY presenta son los efectos visuales de los cohetes, que en algunas ocasiones son idénticos a la realidad, aunque un juego de este género no necesita de proezas gráficas para triunfar. Si tenéis ocasión de jugar una partida a **Fantavision**, no penséis «¿eso es *PlayStation 2*?». Simplemente jugad y comprobaréis que la magia de la consola de SONY no sólo entra por los ojos.

Doc

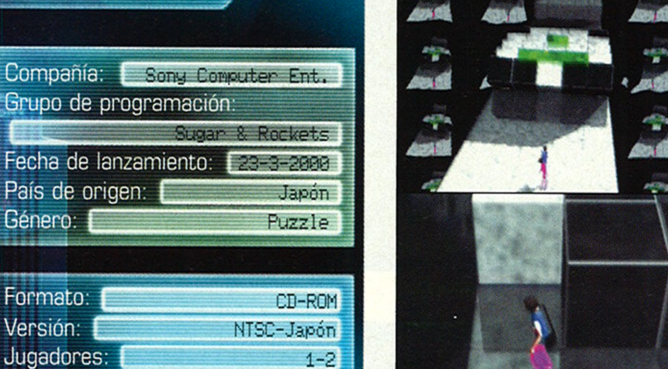






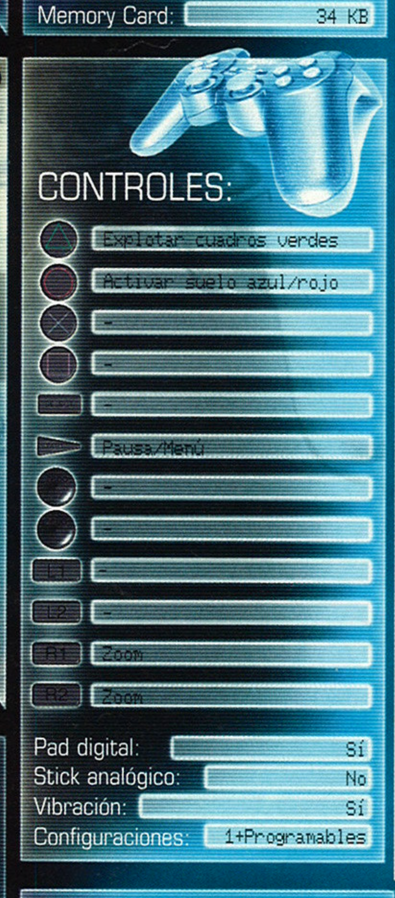
I.Q Remix +

El puzzle de PlayStation llega a PS2 sin apenas modificaciones gráficas



Cuando uno espera un juego de PS2 y se encuentra con **I.Q Remix +**, no puede quedarse más que desencantado. Hay que «cambiar el chip» y darnos cuenta de que los puzzles también tienen derecho a la vida.

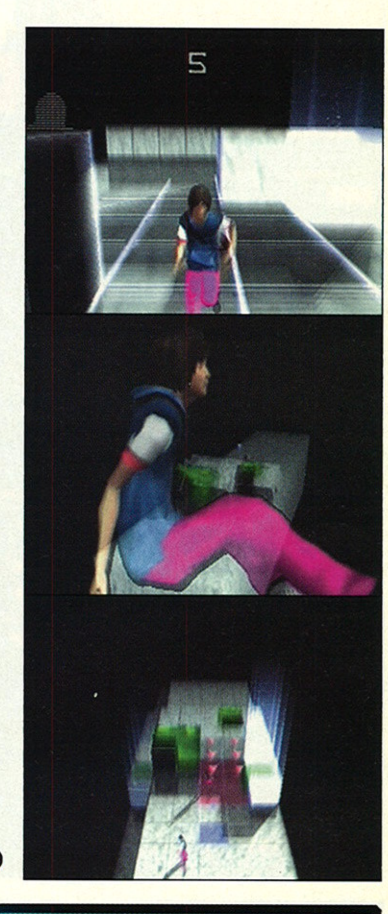
Eso sí, lo que no sabemos es cuál ha sido la causa de la «tacañería» de los programadores de juego, o qué les hemos hecho para que nos ofrezcan un juego tan pobre gráficamente como éste. Ya en ***PlayStation*** era feo, pero por ser del género que es no quisimos «quemarnos» por lo original de su concepto. Y vale que sea un puzzle y que el apartado gráfico no sea lo vital, pero, vaya, es que **I.Q Remix +** en ***PS2*** es hasta más feo que en ***PSX***. Aquí lo único que nos han «regalado» es la inclusión de unas siluetas y efectos gráficos de fondo en el modo normal. No están mal, pero no es lo que se espera con todo lo que ***PlayStation 2*** puede y sabe hacer. ¿Ineptitud de los programadores?, ¿las complicaciones que, según algunos, tiene programar para ***PS2***? Personalmente creo que no. Sencillamente han explotado una



Dos Jugadores



Competir a dobles es quizá una de las mejores opciones (aunque teniendo un TTT o un R. Racer V dudo que alguien prefiera **I.Q Remix +** para jugar). Es un modo cooperativo y competitivo a la vez, ya que el objetivo es eliminar los cuadros, pero de paso, intentar «fastidiar» las estrategias del oponente.



GRÁFICOS

Es probablemente el juego más horroroso a nivel visual que aparecerá en la historia de *PlayStation 2*. Salvo las siluetas como fondo, no hay nada salvable.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Como mínimo es peculiar. Unas melodías en algunos momentos casi techno y en otras ocasiones muy siniestra. Hay alguna que, fuera de broma, parece un coro de novicias.

TIEMPO DE JUEGO

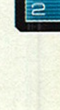
Fases tiene muchas, hasta 100 en el modo attack, más las del modo normal. Lo que no creemos es que mucha gente tenga la paciencia de verlas y acabarse todas ellas.

JUGABILIDAD

La mecánica de juego es muy sencilla, y el control tampoco plantea problemas. Lo que pasa con este juego es que no es lo que se espera para *PS2*. Su público es muy, muy especial.





Siluetas de fondo y efectos

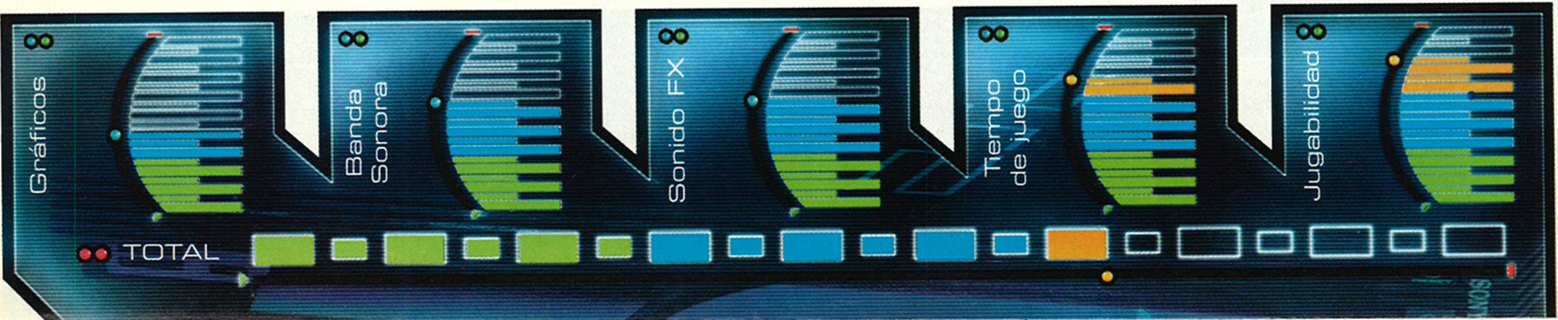


La única diferencia respecto a la versión ***PSX***, y la única licencia gráfica que se han permitido los programadores, es incluir en el modo normal unos efectos de fondo, que representan desde a un Tetsuo agigantado y transparente, hasta distorsiones y efectos típicos de televisión. No es mucho, pero menos da una piedra.

mecánica de juego muy aceptada en **Japón**, sin comerse el coco ni hacer gala de la más mínima imaginación. Y digo que es incluso más feo, porque todo el juego está envuelto en un efecto *blur*, una especie de distorsión global que creo que se puede apreciar claramente en las pantallas (si recordáis, en algunos juegos como Ridge Racer V se podían contemplar las repeticiones con este efecto, que en el caso de ***PS2***, lo genera el *hardware* de la consola). Así pues, tenemos entre manos un juego absolutamente horrible a nivel gráfico pero que cuenta con una adictiva mecánica que ya apreciamos en su momento cuando se comercializaron dos versiones en **España**. Por si acaso no la conoces, nosotros controlamos a un chaval llamado Tetsuo, cuyo cometido consiste en cambiar de color un azulejo del suelo para hacer desaparecer los bloques que se acercan inexorablemente hacia él. Cuando las filas de bloques se coloquen sobre el azulejo «iluminado», Tetsuo activará de nuevo el azulejo para hacer desaparecer al bloque que se coloque justo por encima. Y eso es todo. Tetsuo irá superando cada fase en cuanto termine con cada andanada de bloques. Luego aparecerán distintos tipos de bloques, que pondrán su dosis de variedad al juego (en especial los verdes, que tras ser eliminados dejarán una «bomba» que Tetsuo explotará a voluntad pudiendo eliminar hasta nueve bloques de una tacada). Divertido un rato, soso todo el tiempo y un poco indigno para ***PS2***.

The Scope

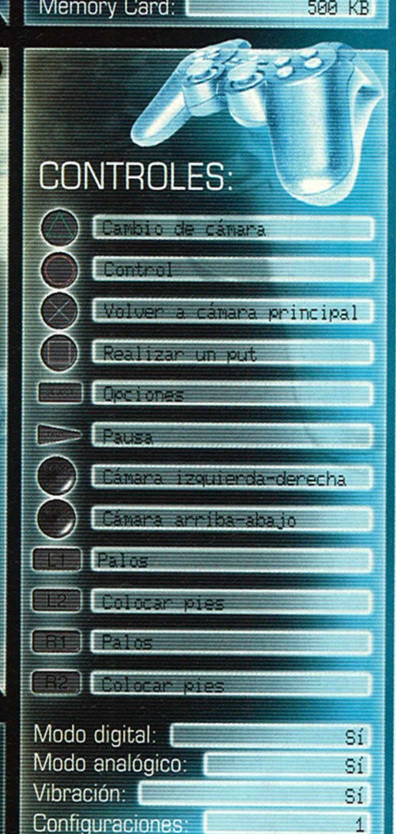






Compañía:	T&E SOFT
Grupo de programación:	T&E SOFT
Fecha de lanzamiento:	23-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Deportivo

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-4
Personajes:	11
Comp.:	2
Niveles de dificultad:	2
Continues:	-
Memory Card:	500 KB



Golf Paradise

El golf llega a PS2 de la mano de una de las especialistas en este género

El golf se convierte en la primera disciplina deportiva en llegar hasta **PLAYSTATION 2** en un programa que, cumpliendo los esquemas tradicionales del género, no hace aportaciones sustanciales a lo que nos tienen acostumbrados otras consolas. Como es habitual, el golf es una de las disciplinas deportivas que suele llegar más rápidamente hasta cualquier consola. En este caso los responsables son T&E SOFT, una compañía que cuenta con experiencia en este tipo de simuladores tanto para consolas de 16 *bits* como para las posteriores máquinas. Además, se da una curiosa circunstancia, ya que parece que se han especializado en ser los primeros en lanzar un programa de golf para las diferentes consolas. Sin ir más lejos, fueron los encargados de inaugurar el catálogo de simuladores de golf para **DREAMCAST**







Los personajes incluidos en el programa presentan un cierto toque humorístico, tanto en su diseño como en su comportamiento.





GRÁFICOS

Gráficamente el programa es correcto, destacando el diseño de los jugadores y la suavidad en los movimientos. Sin embargo, no aporta demasiado a lo que estamos acostumbrados.

BANDA SONORA / SONIDO FX

El golf no es una de las disciplinas deportivas que más se preste a los efectos de sonido. Lo más destacado son las voces que nos ofrecen consejos y comentarios.

TIEMPO DE JUEGO

El tiempo que puede ocuparnos finalizar el programa depende mucho de la habilidad del usuario en este tipo de simuladores. De todas formas el reto es complicado.

JUGABILIDAD

El programa no tiene ni más ni menos jugabilidad que la que ofrece cualquier otro simulador de golf. El sistema de control sigue los esquemas por todos conocidos.

Cuando la bola se encuentra en el green, cambia la perspectiva desde la que se sigue el juego.

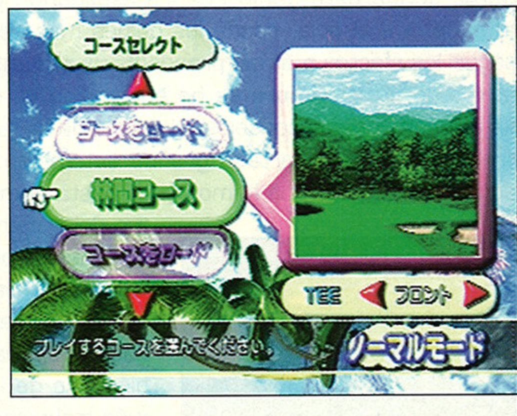
con Pebble Beach Golf Links, e hicieron lo propio para ***Nintendo 64***, gracias a Waialae Country Club. Por tanto, no puede negarse la capacidad de T&E SOFT para adelantarse a las restantes compañías en busca de la ventaja que ofrece la novedad. Esta capacidad de anticipación se deja notar en el programa, ya que da la impresión de que se ha pisado el acelerador sin reparar excesivamente en el resultado final. En este sentido no puede decirse que el programa tenga fallos técnicos, pero tampoco aporta nada a los magníficos simuladores de golf que existen en el catálogo de juegos de ***PlayStation***. Así, el sistema de control no muestra ninguna diferencia significativa, y gráficamente tampoco se aprecian nuevas perspectivas ni espectaculares movimientos de cámaras. En cuanto a los personajes, se ha buscado dar una nota de humor, aunque sin recurrir a jugadores paticortos o desproporcionados, tal y como ocurría en Everybody's Golf. Dentro de las opciones destaca un editor de campos, de complicado manejo a no ser que sepas japonés, junto a diferentes competiciones y un modo historia. Por último destacar los consejos y constantes comentarios, como es lógico en japonés. En definitiva, estamos ante un juego correcto, pero que podría ser de otra consola perfectamente.

Chip & CE

Movimientos personalizados



Cada uno de los personajes incluidos en el programa tiene reacciones diferentes ante el resultado de un golpe. De esta forma aparecen distintas manifestaciones tanto de alegría tras lograr un golpe increíble, como de desolación al fallar uno fácil.



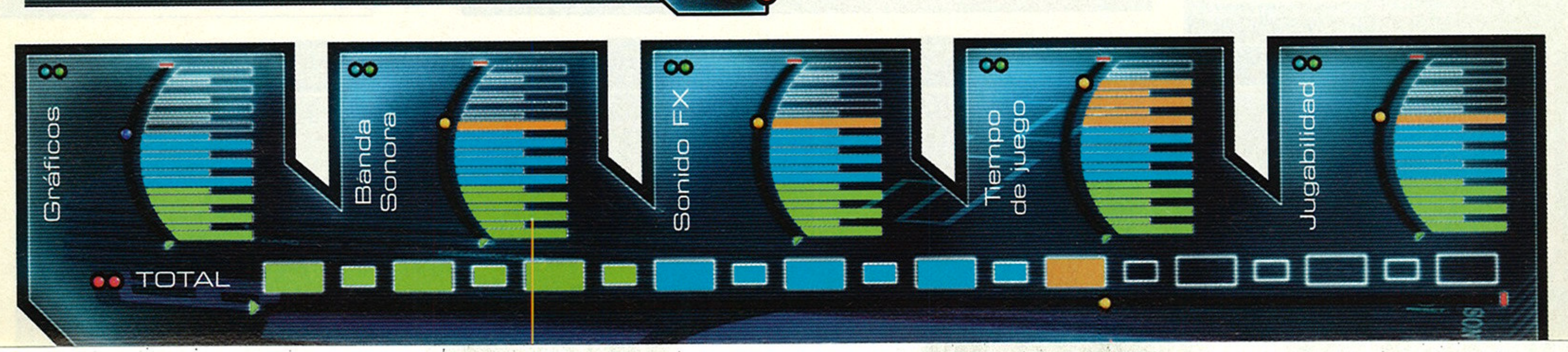


En las opciones incluye un editor de campos. Las posibilidades reales del mismo no se podrán apreciar hasta que el programa sea traducido a otro idioma.

Complementos



El cuerpo central del programa lo ocupan el modo Campeonato y el modo Historia. Sin embargo, aparecen una serie de complementos que permiten aumentar el catálogo de posibilidades para los usuarios. Entre ellas se pueden destacar el modo Entrenamiento y la Tienda. El primero hace posible perfeccionar los golpes antes de entrar de lleno en un partido contra otros rivales. En cuanto a la Tienda, ofrece la posibilidad de mejorar nuestro equipo con vistas a aumentar el rendimiento en todo tipo de golpes.







Billiards Master 2

El simulador de billar más espectacular

Compañía:	Ask
Grupo de programación:	Ornith
Fecha de lanzamiento:	30-3-2000
País de origen:	Japón
Género:	Deportivo

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Vidas:	1
Fases:	10
Niveles de dificultad:	2
Continues:	No
Memory Card:	98 KB



La primera tentativa de introducir un juego tan clásico como el billar en el catálogo de ***PlayStation 2*** ha corrido a cargo de ASK.

Esta compañía ha contado con la colaboración de un maestro japonés del billar, **Yoshizaka Kimura**, para supervisar el aspecto técnico del juego. Y su trabajo se ha dejado notar, ya que **Billiards Master 2** incluye un apartado especial llamado *Lessons*, donde este genio nos irá explicando paso a paso cómo pegarle a la bola, desde los golpes más sencillos hasta conseguir los efectos más sorprendentes y rocambolescos con nuestro taco. Si **Y. Kimura** se ha encargado de darle consistencia al juego con sus consejos, el equipo de desarrollo nos ha sorprendido con un apartado gráfico antológico, sobre todo teniendo en cuenta lo que hemos visto hasta el momento dentro del género. Las luces se reflejan sobre las bolas en el tapete lanzando destellos, y no se queda ahí la cosa, la animación es también uno de los aspectos más trabajados del juego. Las bolas se mueven con toda naturalidad, incluso cambiando la orientación de sus rotaciones cuando



Vistas



El sistema de cámaras de **BM2** nos permite disfrutar siempre con la perspectiva que nosotros elijamos. Además de los siete tipos de cámaras que hay en el menú de opciones al pausar el juego, siempre podremos controlar la distancia y la inclinación de la cámara. Por si esto fuera poco, con el botón TRIANGULO tenemos la posibilidad de acceder a una vista cenital de toda la mesa.

GRÁFICOS

ASK nos presenta el billar más espectacular que hemos visto nunca. El potencial de *PS2* les ha permitido dar un realismo tal, que en ocasiones parece que estamos viendo la tele.

BANDA SONORA / SONIDO FX

No es el aspecto más destacable de **BM2**, ya que pasa bastante desapercibida. Pero tiene a su favor que cuenta con un buen número de melodías y una opción para escucharlas.

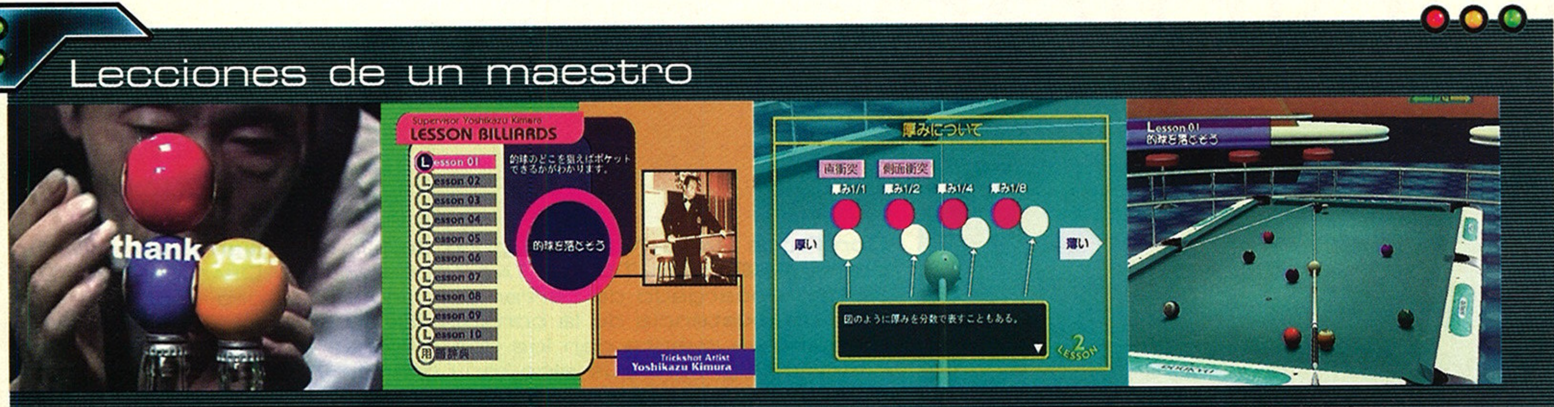
TIEMPO DE JUEGO

BM2, como buen juego deportivo y las posibilidades que atesora, tiene vida para rato. Y encima nos servirá para aprender los secretos de este deporte para la vida real.

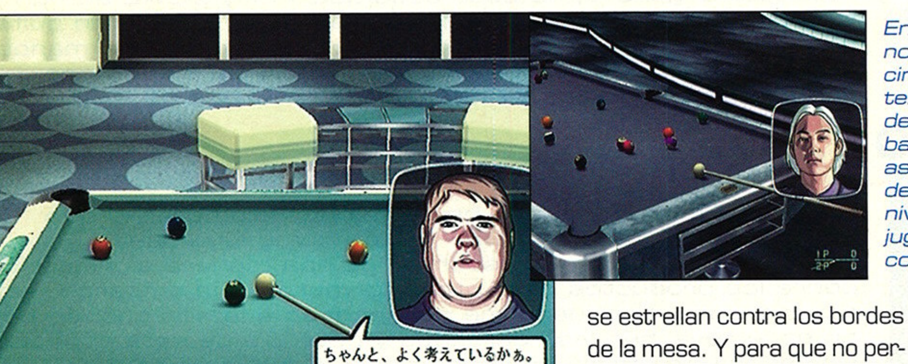
JUGABILIDAD

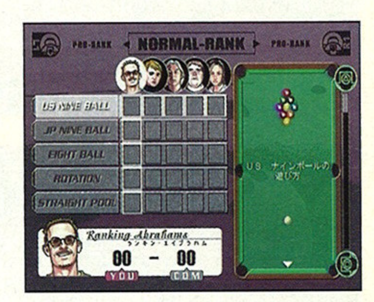
Con **BM2** podrás hacer todo lo que tu imaginación quiera con el taco y la bola. Prácticamente no hay límites y, para colmo, los modos de juego son muy completos.

Lecciones de un maestro



El juego ha sido supervisado por **Yoshikaza Kimura**, un reconocido profesional de este deporte en **Japón**. Sus conocimientos han servido de base a los creadores de ASK para conseguir una jugabilidad sólida que se ve reflejada en cada una de las opciones y acciones que podemos desarrollar en la mesa. Como en la vida misma.

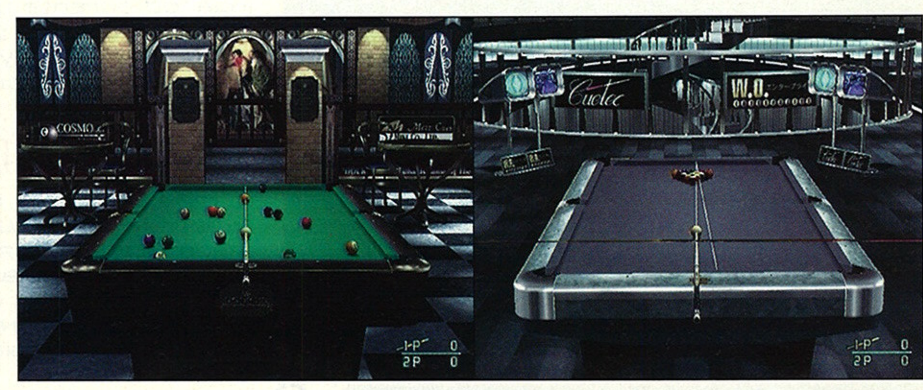


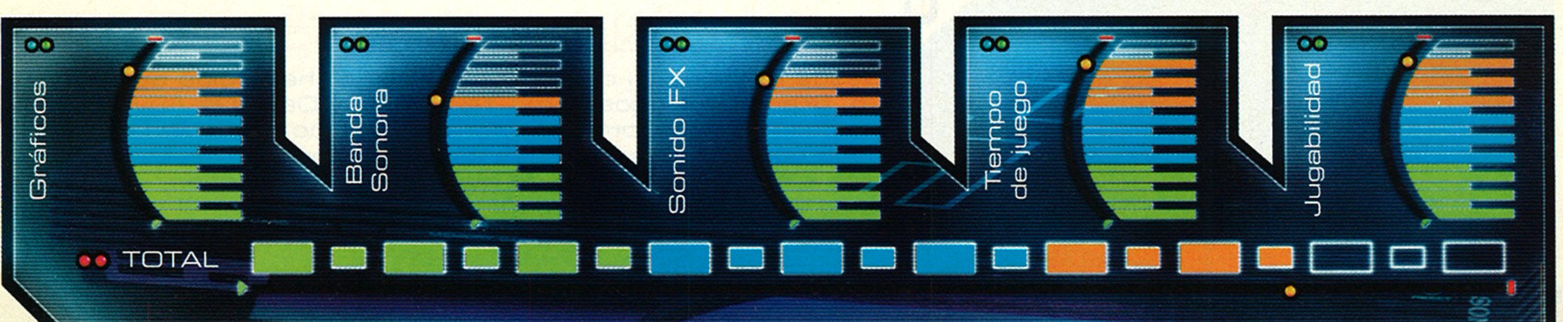


En la modalidad Versus nos enfrentaremos a cinco personajes y tendremos que ir descubriendo casillas a base de victorias. Sólo así seremos capaces de acceder al segundo nivel de dificultad con jugadores reales como contrincantes.

se estrellan contra los bordes de la mesa. Y para que no perdamos en ningún momento el realismo y podamos escoger la mejor toma, **Billiards Master 2** cuenta con un completísimo sistema de cámaras. En el menú de opciones de cada partida podremos escoger entre siete tipos de cámaras diferentes. Pero lo más interesante es que, en cualquier momento, es posible variar la perspectiva. Basta utilizar ARRIBA y ABAJO en el *pad* digital para variar la altura e inclinación, y R1 y R2 para acercar o alejar la cámara. Como ya he dicho, la sabiduría de de **Y. Kimura** ha sido bastante importante, pero los creadores han tenido que trasladarla al juego sin que se perdiera un sólo detalle. Para tal fin, se ha creado un sistema que nos permitirá interactuar con la bola como si realmente nos encontréramos en una sala de billares. Junto al medidor de fuerza, que puede ser activado tanto por el *pad* digital como por el analógico, tenemos la posibilidad de elegir el punto de la superficie de la bola blanca sobre el que queremos impactar para obtener cualquier efecto. Y además, podemos elegir el ángulo de inclinación del taco. A todo esto hay que sumar los modos de juego. A parte del modo *Lessons*, **Billiards Master 2** tiene un divertidísimo modo *Versus* con dos niveles de dificultad. En el primero nos enfrentaremos a cinco contrincantes ficticios en cinco modalidades diferentes: 9 bolas americano, 9 bolas japonés, 8 bolas (el clásico billar americano), *rotation* y *straight*. El segundo presenta a cinco profesionales de la federación japonesa de billar. Otro modo, *Frozen Game*, nos irá poniendo diferentes pruebas en tandas de diez. Y por último, una modalidad libre para disfrutar, en la que es posible cambiar las bolas de posición. En fin, un billar a la carta.

R. Dreamer







Opinión



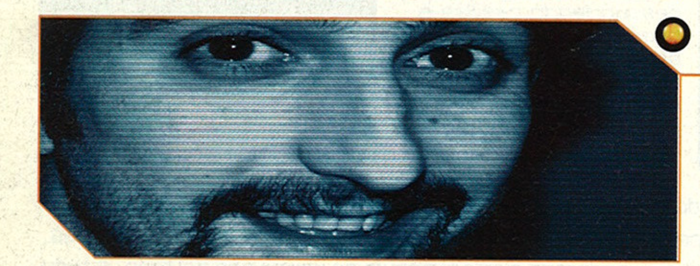
Marcos «The Elf» García

Con Ridge Racer V se inauguró de forma brillante la nueva etapa **PS2**, pero Tekken Tag Tournament y Dead or Alive 2 se han encargado de cerrar con broche de oro el primer mes de existencia de la consola. Si en apenas 26 días una máquina ya cuenta con los dos mejores *beat'em-up 3D* de la historia, significa que algo muy grande y hermoso nos espera en compañía de **PlayStation 2**.



J. L. «The Scope» del Carpio

Debo reconocer que prefiero ser un espectador que un jugador de los títulos de lucha. Pero a pesar de mis reticencias respecto al género, no cabe duda que TTT y DOA2 son un inmenso espectáculo visual. Personalmente, lo que me quita el sueño es imaginar el momento en que llegue a mis manos la primera *beta* de Munch Oddysee. Quizá será entonces cuando los escépticos se den cuenta de lo que es **PS2**.



Roberto «Dreamer» Serrano

El **Tokyo Game Show** nos ha permitido vislumbrar lo que puede ser el futuro de **PS2**. Títulos como Onimusha y Orphen ya empiezan a despuntar de una manera significativa sobre los productos para otros formatos. Sin embargo, sigo esperando que un juego me deje pegado a la silla cuando por fin se aprovechen las cualidades y potencia de esta consola. Por ahora, me froto las manos ante el inminente **E3**.



J. C. «Mayerick» Sanz

Está bien... pero los buenos juegos siguen saliendo con un cuentagotas que parece estar medio obstruido. Tekken TT muestra en buena medida el potencial gráfico de la consola, mientras que en Dead or Alive 2 se aprecian mejoras considerables con respecto a la versión **Dreamcast** del mismo. Todo lo demás, en mayor o menor medida, se encuentra en un nivel superior al actual, pero por debajo de lo esperado para **PS2**.



Javier Bautista «De Lúcar»

Después de ver y jugar al colosal Tekken Tag Tournament, mis dudas sobre **PlayStation 2** se han difuminado por completo. Sólo con la colosal obra de NAMCO podría estar jugando durante un año sin echar de menos otros juegos. Además, con las primeras imágenes de The Getaway y WipeOut Fusion, y ver lo que todavía está por llegar, ya estoy empezando a ahorrar como un loco.



Lázaro «Doc» Fernández

El mes pasado la inconmensurable potencia de **PlayStation 2** permaneció oculta, aletargada. Tan sólo una maravilla llamada Ridge Racer V supo acercarnos al futuro del entretenimiento audiovisual de un modo convincente. Ahora, tras la llegada de títulos como Dead Or Alive 2 o, especialmente, Tekken Tag Tournament, la todopoderosa **PS2** deja atrás a cualquier competidor, y tan sóo tiene dos meses de vida...



Bruno «Nemesis» Sol

Desde mi posición de mero observador he podido apreciar al fin, gracias a juegos como Tekken TT y Dead Or Alive 2, el verdadero y descomunal potencial gráfico de **PS2**. La única pega que le sigo achacando es que pasan los meses y seguimos sin ver ni un juego de plataformas ni un *shoot'em-up* para esta impresionante máquina. Al menos en el horizonte aparece el Z.O.E. de **Hideo Kojima** y **Yoji Shinkawa**.







EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA

48 PAGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2